1990年 3月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第 3号通巻15号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 390yen

# マルカツ 勝PCエンジン

1990 3月号

## 新作電光石火!!

イメージファイト/ゴールデンアックス/源平討魔伝/サイバーナイト/スペースインベーダー[復活の日]/スプラッターハウス



## HOW TO WIN

イースI・II

飛装騎兵カイザード

ニュージーランドストーリー

## すーぱー特付録!スーパーダライアス完攻略本

ZONE A→Uパーフェクト攻略

全敵キャラ、ボス、アイテム、マップ大公開!!

Theウラワザシール

得 Hu-Cardサイズ!




IQのポテンシャルをフル活用、1人でもみんなでも楽しめるエディット機能も充実。

ブロディアは僕らのトレンドセンサーをここちよく刺激してくれる。

賞品総額1,000万円
ブロディア
Wチャンス キャンペーン

## 1. ブロディア・クイズ（キャンペーン期間1990年1月〜3月31日まで）

問題：知能とスピードでクリアするハドソンのパズルゲームは？

「ブロ○○ア」

| | | |
|---|---|---|
| 1等賞品 | NECテレビ(19インチ) | 100名様 |
| 2等賞品 | 「ガンヘッド」スペシャルバージョン | 500名様 |
| 3等賞品 | ハドソン・オリジナルテレホンカード | 3,000名様 |

応募方法：上記のクイズに答えてハガキに記入し、右記の住所まで送って下さい。抽選で1〜3等までの賞品をプレゼントいたします。

## 2. パスワードチャンス（キャンペーン期間1990年1月〜4月30日まで）

応募方法：ブロディアの99面目をクリアし、そこに出て来るパスワードをハガキに書いて、下記の住所まで送って下さい。
先着300名様に、今春発売予定の桃太郎活劇をプレゼントいたします。
また、すべてのハガキの中から抽選で500名にハドソンオリジナルテレホンカードをプレゼントいたします。

〒103-91
東京都中央区日本橋郵便局
私書箱270号
ブロディアキャンペーン係

テレホンPCランド
東京03-260-9901 大阪06-251-9900
名古屋052-264-9200 福岡092-713-9900
札幌011-814-9900 一番近い場所に電話してくれ//
PCエンジンの新作情報が聞ける

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡




バトルアクションの頂点を極めた
リアル・アクションゲーム。
プレイヤーを魅了する
多彩な剣と魔法のドラマ。
自然でスムーズなキャラクターの動き、
スピード感あふれるバトルシーン。
いま、それがいよいよPCエンジンROM²で堪能できる。

プレイヤーの好みで選べる個性的な3戦士。

- ■多彩な攻撃バリエーション。個々のキャラクターの攻撃パターンは30種類以上。
- ■度肝を抜く魔法攻撃。レベルアップとともに過激さを増していく痛快さ。
- ■ROM²版オリジナル仕様を追加。一人一人にストーリーを用意、オープニングやエンディングも違ったビジュアルシーンが楽しめる。
- ■臨場感あふれるリアルサウンド。さらにキャラクターの肉声会話も収録。

※アーケード版にはないオリジナル曲多数



※ROM²版は、2プレイできません。

**2月24日発売予定**
**定価6,780円(税別)**

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
ゲームの内容に関する質問には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-268-1157(毎週 月、木、土・15～16時)

Renovation…
それは、革新的であること。
常に時代を見つめ、新しいGameを創造してゆく。
クオリティの高い、革命的作品を次々に生み出そうと、
さらに決意をかためた日本テレネット。
Renovation Gameは、そんな日本テレネットの新しいブランドです。

制作・発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

電光石火
MARUKATSU
from LASVEGAS
# Winter CES

今回はなんと、1月6日〜9日にアメリカはラスベガスで開催されたWinterCES(家電製品品評会)からのレポート。さあみんな、レッツ国際的!!




# PCエンジンの世界をさらに広げるコンパチ・ポータブル機!!

まず、右ページのマシンの写真を見てほしい。なんとこいつは、このサイズで(重量約5〜600g)PCエンジンのゲームがそのまま遊べ、通信ゲームもでき、さらにテレビ放送も観られる。もちろんカラーでステレオのスーパー・ポータブルゲームマシンなのだ!!

これは、NEC of Americaが流通関係、ソフトハウス、そして報道陣を集めて開いたパーティーの席上、参考出品として発表されたもの。発売元、発売時期、名称、価格などすべて未定だが、そのインパクトはまさにメガトン級。集まった人々はみなあっけにとられていた。本誌特別取材班はこのマシンを、徹底すっぽんチェックしたぞ!!



⬆PC本体で遊ぶのと、操作感覚はほとんど変わらないのだ。

流れずちらつかず見やすい画面!!



⬆コミュニケーションケーブルで2台つないで、カラー＆ステレオのド迫力対戦マッチ。

2人でなかよく通信ゲーム!!

チューナーをつけて、TVも映る!!



⬆チューナーユニット用の拡張端子も用意されている。

## わたしのLASVEGAS

NEC アベニュー　多部田俊雄

私は主に、ディーラー相手のブラックジャックに興じました。初日、2日めと$200近くスリましたが、3日めでツキ、なんとか帰国できました。ホッ。

±$0

※このマシンは商品化の段階でスペック、形状その他変更される可能性があります。また一切のメーカーおよび編集部へのお問い合わせはご遠慮ください。

# これがほぼ実物大サイズ

ドジャーン!! これが究極のポータブルゲームマシン(名前はまだない)の実物大写真(右)だ。どーだ、スゴイだろう。

左サイド




右サイド




正面




全体的に丸みを帯びたデザインで、手になじみやすくなっている。

**❶カラーLCD(液晶ディスプレイ)**
画面サイズは約2.6インチ。高品質の液晶が使われ、チラつきがほとんどない。

**❷スピーカー**
このスピーカーを通して出るサウンドは、モノラル。ヘッドホンを使えばステレオ。

**❸操作系統**
PCエンジンと同じ。中央部についているのは連射速度調整スイッチだ。

**❹電源スイッチ**

**❺カバー**
このカバーで太陽光線、室内光などの逆光をある程度防ぐことができる。

**❻コミュニケーション端子**
ここにコミュニケーションケーブルを差し込み、通信ゲームが可能になる。

**❼外部入出力端子**
テレビ放送を観るためのチューナーユニットなど、外部機器の接続用。

**❽外部電源入力端子**
電源は単三電池6本で、約3時間遊べる。家庭用のコンセント、また充電電池もOK。

**❾ヘッドホン端子**

**❿ボリューム調整つまみ**

**⓫ブライトスイッチ**
周囲の明るさに応じて、画面の明かるさを2段階に調整することができる。

**⓬コントラスト調整つまみ**
ブライトスイッチと併用することで、カラー画面をよりクッキリさせられる。

名称は、すべて仮称です。

# あらためて気になるポイントをチェック!!

## Check 1 Hu-Cardが使える利点




⬆RPGのメッセージなどは改良が必要だろう。

PCエンジンと完全互換性を保つことにより、このマシンは発売と同時に豊富なソフトウェア資産を持つことになる。またソフトメーカーの側からすれば、新たに対応ソフト開発にかかる必要もなく、このハードが売れることによりPC本体とあわせ、より多くのゲームが売れるようになり、結果的にPCエンジンの世界が広がる。それほど互換性の持つ意味は深いのだ。

## Check 2 チラつかない理由

このマシンはモニター部分に、液晶テレビ用のスクリーンが使われている。それが他のポータブルゲーム機のように、画面にチラつきやキャラの流れがない理由。取材班も『ガンヘッド』をプレイしてみたが、スムーズなスクロールはそのままだった。モニター上部のカバーと輝度調整により、屋外でもバッチリ!!



⬆ヘッドホンを差し込めば、ギンギラのド迫力!!

## Check 3 PC本体対戦!?

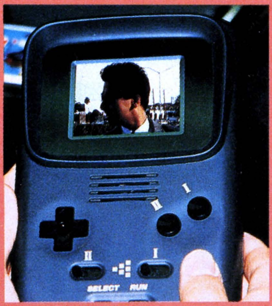
このマシンが2台あれば、コミュニケーションケーブルを介して通信ゲームが可能になる。たとえば野球ゲームなら、守備側のプレイヤーはピッチャー中心、攻撃側はバッター中心の画面でゲームが進むことになる。ただし残念ながら、現在発売中の対戦ゲームでは、こうしたプレイは楽しめない。

また、PCエンジンとポータブル機をつないで対戦、というのも可能になるようだ。



⬆取材を忘れて熱中する特別取材班の2人。熱気につられてのぞき込むMr.ヘンリー。

## Check 4 テレビのほかにも



⬆テレビ画面もクッキリ鮮明!!
(画面はハメ込み合成です)

外部入出力端子は、このマシンの可能性をさらに広げるためのものだ。ここに接続する機器で現在考えられているものは、テレビ放送が見られるチューナーユニットが現段階では第一だが、ほかにこのマシンの画面を、ふつうのモニター画面にアウトプットするためのビデオ出力ユニット、ジョイスティックなどのコントローラーユニットがある。ビデオも使えるようにならないかな?

## 価格と発売日を推理してみました

まず価格は3万円弱。普通に考えればもっと高くても不思議はないが、後発機であるし、マニア対象のSGとの差別化もある。PCの世界をさらに広げるための戦略的商品、という位置付けになろう。そして"売る"商品ならば、遅くても今年のクリスマスごろまでには発売されるものと考えられる。

## わたしのLASVEGAS

本誌編集部　ビート剛

いやーっ、なんつったってワタシは、スロットマシンでスリーセブンを出し、コイン100枚(ただし¢25)稼いでしまいましたよ、アンタ。でもつい背のびしてブラックジャックに挑戦したら、あっという間に$70がパー。ガックシ。

**−100$**

電光石火
MARUKATSU
from LASVEGAS
Winter CES

# アメリカの弟はとても元気です!?



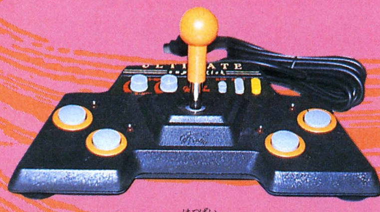


⬆TurboGrafx-16とCDロムシステム。

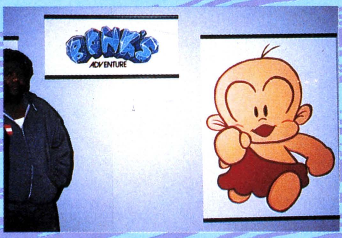
昨年6月、シカゴの夏のCESでは出展がなかったのに、今回いきなり会場の入口ま正面という特等席に陣取ったNEC of America。16面テレビをドーンと置き、"Turbo Grafx-16"イチ押し。新作ソフトが何十本と置かれ、ブースには常に人だかりがしていた。さて、現在のTGは、どんな状況にあるのか。担当の方に取材してみた。

## HARD WARE "Genesis"には、必ず勝ちます!!

"Turbo Grafx-16"は昨年9月に発売され、クリスマスまでに約30万台売れている。「年内100万台達成と、まず"Genesis(USA版メガドライブ)"に勝つことが目標」とキッパリ。


⬆サードパーティより発売のジョイスティック。

## SOFT WARE やがて来るRPGの波をつかめ



⬆『Bonk's Adventure』(『PC原人』)は、キャラクター性がウケて、この春のイチ押しだって。

ゲームソフトは1月現在、21タイトル、約150万本売れている(CDは2タイトル)。夏までにさらに20タイトルほど発売される予定。ただしそれらは、日本で発売、開発中のもの。アメリカのソフトハウスとは既に数社と契約をすませ、ただ今開発中の段階。夏のCESでは、大々的にアメリカンオリジナルソフトが発表される予定だ。

またウケてるゲームは、単純なSTGとACT。ただしユーザーの年齢が上がるに従い、RPGが受け入れられる基盤は徐々にできつつある。彼らの目をRPGに向けさせる戦略はNECのみならず、セガ、任天堂ともアメリカでは活発だが、大ブームを起こすようなRPGを発売できるか、それが今後のシェア争いにも重要な意味を持つだろう、とのことだ。

## ホラーCDソフト、開発中

CINEMAWARE PRESENTS


※画面はAmiga版のものです。

シネマウェアというソフトハウスは、『IT CAME FROM THE DESERT』というオリジナルソフトを開発中。巨大な昆虫群が街を歩く、'50年代のホラー映画が原作。



月刊マル勝PCエンジン

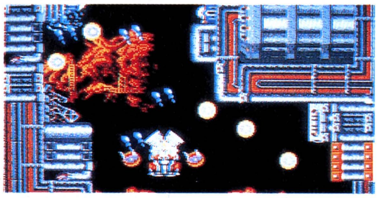
# MAR. CONTENTS

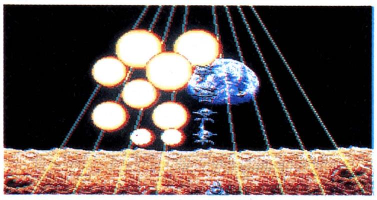
## 3月号目次

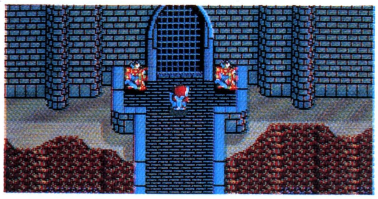
1990 ③ Vol.3 発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄〔AR+DA〕

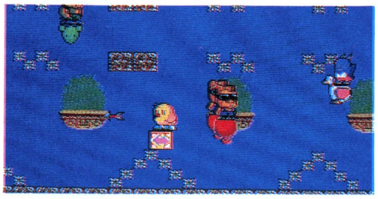



源平討魔伝


イメージファイト


スペースインベーダー〔復活の日〕


イースⅠ・Ⅱ


ニュージーランドストーリー


飛装騎兵カイザード

## 別冊付録 スーパーダライアス㊝攻略本

全敵キャラ、ボス、アイテム、マップ大公開!!
ZONE A➡Uパーフェクト攻略

## 特別付録 シール・de・ウラワザ

これで㊕ウラワザがいつもキミといっしょ!

究極タイガー
オーダイン
Mr.HELIの大冒険
ガンヘッド
他



《GAME INDEX》

**アイウエオ順**



☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。

マルカツPCエンジンではゲームのジャンルを略記しています

CD-ROM
Huカード(数字はメガ数)
スーパーグラフィックス専用
バックアップ対応

RPG ロールプレイング
STG シューティング
ACT アクション
AVG アドベンチャー
SLG シミュレーション
SPG スポーツ
PZG パズル
ETC その他

※「桃太郎伝達」は都合によりお休みいたしました。


SHOW撃波
震えるゲーム革命
絶賛発売中!!
RED ALERT
戦略がなければ戦えない。プロに徹しなければ生き残れない!!
超リアルなグラフィックとサウンドが、
キミを激戦地へ送り込む。
スケールの大きな任務は一瞬も気を抜くことを許さない。
戦いの明暗は戦略で分かれる。
一流声優陣による圧巻のビジュアルシーンで展開する
ストーリーが、戦略のキーポイント。
パワー勝負のバトルアクションゲームの時代は終わった
本格派の醍醐味を味わうなら、CD-ROM²に挑戦せよ!!
希望小売価格 6,780円
(税別)
SFファンタスティックRPG
聞きたかった声が聞ける。見たかった映像が生き生きと画面に拡がる。
アニメ映画のキャストにも匹敵する豪華な声優陣。名アニメーター越智一裕氏のオリジナルストーリー。
クオリティの高い、幻想的で奥の深いビジュアルシーン。RPGゲームに求められていた夢を
CD-ROM²が実現する。ゲーム内容も想像を絶するビックスケールで、キミを待っている。
感動と壮快感があふれる、CD-ROM²の名作。
コズミックファンタジー
・冒険少年ユウ・
希望小売価格 6,780円
(税別)
お詫び
コズミックファンタジーは当初、年内発売の予定でしたが、諸般の事情により延期となりました。みなさまに大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT
プログラマー募集中!! ●経験者高給優遇 ●委細面談 TEL.03-235-9088 新日本レーザーソフト㈱



CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
ビジュアル・アクション・ウォーズ
FINAL ZONE II
ファイナルゾーンII
企画・制作／㈱日本テレネット 東芝EMI㈱
RENO第2弾
パソコンゲーム不朽の名作
CD-ROM²版に待望の続編！
3月10日発売予定
定価6,780円（税別）
反乱軍鎮圧の任務を命じられた、ボウイ大佐率いる連邦軍特殊武装部隊TOP。彼等が待機する、軍事衛星〈ヴァルハラ〉が何者かによって爆破された。任務遂行のため、ボウイは仲間達と合流しながら反乱軍の占拠する科学兵器へと急ぐ。しかし、そこには軍部の秘密組織ZODSによって仕組まれた恐ろしいワナが待ちうけていた……。果たして、その陰謀のウラにある真の目的は何か？　ZODSのボス、アレフ・ロイマン博士とは何者なのか!?　いま再び、ボウイの銃口が火を噴く！
TORISAWA & MIYANO
RENO
Renovation Game



CD·ROM² SYSTEM
PC Engine
RENO第3弾
パソコンゲーム不朽の名作
RPGの決定版がついに登場！
リアル3D、RPG
デスブリンガー THE KNIGHT OF DARKNESS
DEATH BRINGER
企画・制作／㈱日本テレネット ㈱講談社経営総合研究所
3月24日発売予定 定価7,200円(税別)
魔物の襲撃により両親を失った主人公。父の遺志を継ぎ騎士になるため旅に出たが、ソロンの村に故郷の温もりを感じた彼はそこに留まり村を守ろうと決心する。そして数年、人間と魔物が共存する平穏な日々が続いたが、またしても危機が／謎のディガの騎士団がソロンの村を破壊してしまったのだ／怒りに震える主人公はディガ打倒を決意する。ディガを追跡するうちに、マハーヴィーラという魔法使いが浮かび上がった。彼は禁断の教典「デスブリンガー」を開いてしまう……。その影には邪神の姿が／主人公の運命は？平和な日々は再び戻ってくるのか!?
発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
発売中
「東芝EMIインフォメーション」 東芝EMIインヴィクタス・レーベルより発売中／
テレネット・セレクション CD■TOCT-5617 税込定価 ¥2,530 MT■TOTT-5617 税込定価 ¥2,250
アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシュガーベイビー」 歌）麻生優子 CD■TODT-2458 税込定価¥930

NCS 新しい時代へ、

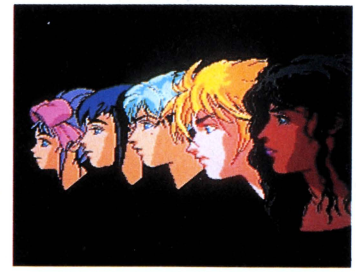


# 新しいNCSの顔(マーク)です。

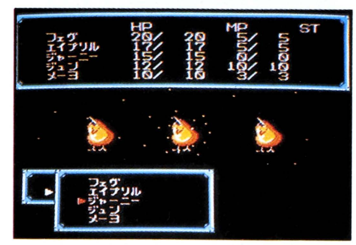
SFロールプレイングゲーム

# SOL・BIANCA

## 3月上旬発売予定 6,200円(税別)





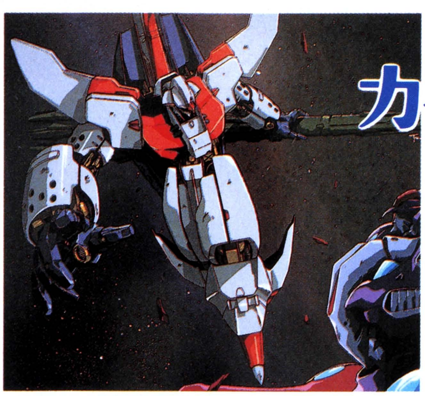



R・P・Gの原点は物語の厚みと重要性。オモシロいR・P・Gを作るためには欠かすことのできない条件です。このソル・ビアンカはCDROMの莫大な容量をフルに活かし、3本のロングストーリーと、4本のショートストーリーの計7本を収め、全7話からなるテレビドラマを観る感覚でゲームを楽しむことができます。7本のうち2本はキャラクターの行動でランダムに発生するため、プレイヤー次第でゲーム展開は様々に変化します。キャラクターはレベルアップに伴い、5種類あるキャラクターの技能の中から好きなものを上昇させることのできるマルチスキルシステムを導入。これで自分の好みのタイプのキャラクターを作りあげれば、物語はさらに厚みを増して、感動の嵐が君を包みこむことだろう。

**続々発売!!話題のメディアミックスラインアップ!**

完成度の高いソル・ビアンカのストーリーを世界観をより拡大する、驚くべきメディアミックス企画。さて君はゲームを先にすませるか、それとも……

■オリジナルアニメーションビデオ(3/21発売) ■レーザーディスク(4/4発売) ■CD(2/21発売) ■CDシングル(1/31発売) 



飛装騎兵

# カイザード

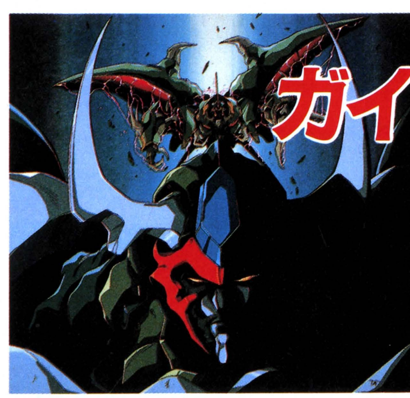
SFシミュレーション
(3メガ)

●2月23日発売予定
●6,200円(税別)





異星からの侵略、というテンションの高いSFストーリーの中を、高機動人型兵器を搭載した新型戦艦の艦長として、最終戦闘までの10のシナリオを戦いぬく設定。個性豊かなキャラクターは、シナリオの戦闘を通じて成長し、その過程にはR・P・G的要素もタップリ含まれている。ストーリーごとに、舞台(地上、宇宙、惑星など)やクリア条件(敵の全滅、敵空母の撃沈など)が異なり、それぞれ違った楽しみ方もできる。全画面使用の戦闘シーンは迫力満点!



# ガイフレーム

SFファンタジー
シミュレーション
(3メガ)

●好評発売中
●5,800円(税別)



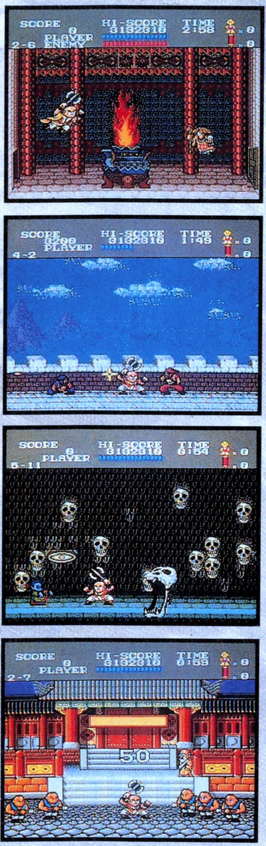
ただのシミュレーションとはわけが違う。RPG的要素を含んだ新しいタイプのゲーム内容。前作「ガイアの紋章」の続編でありながら、シナリオ形式ではなく一つのストーリーとして進行する展開は前作をはるかにしのぐスケール。戦闘シーンも迫力満点のアニメーション表現へ。さらに新兵器生産のタイミングが戦局を大きく変えるランダムイベントを採用。

PC Engine

バックアップメモリ対応ソフト


メサイヤ MASAYA
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時〜18時

# 今年は春か



よりスリリングな興奮！



王林寺拳法の達人「李王（リー・オウン）」は、
龍王に誘拐された子供達を
助けるために今、立ち上がった。
最強の敵、龍王を倒すためには
王林寺拳法の究極の奥義「虎気功」を
極めなければならない。
次々と襲う敵、ステージ毎に
行われる修行、数々の武器
とアイテム、ゲームセンター
を興奮させた快作が装いも新たに
PCエンジンでついに登場！

PCエンジンHuカード

2月末発売

スーパーリアルアクションゲーム

## 虎への道

希望小売価格
¥6,700（税別）



## キング・オブ・カジノ



カジノでプレイされている代表的な５種類のゲーム、スロットマシーン、ポーカー、ルーレット、キノ、ブラックジャックがそれぞれの設定のもとに楽しめる、ちょっとアダルトな雰囲気のしゃれたゲーム。

**3月末発売予定**



## ヴェイグス

2321年、人類をおそった正体不明の敵。この危機を救えるのは“戦術格闘機ヴェイグス”だけだ。多重スクロールの採用によるスーパー・リアル・バトル・アクション・ゲーム。

**4月発売予定**

## 第一志望へ一気合格！ 一ランク上もねらってみよう！

# 試験直前、あふれるように思い出す。

# キミのためのの必勝の記憶術

〈通信指導〉




**●もっと早く知っていたら**

愛知県 **林 敏夫君**

一浪して、第一志望の早稲田へ。いま思うと、もっと早く記憶術を知っていたらよかったと思う。何しろ記憶術のことを知ったのが一月、間に合うわけがない。しかし、おかげで一浪だけで済んだ。少なくとも一年早く知っていれば現役で合格していたものを。もちろん後輩にもすすめています。

**●勉強嫌いだから大助かり**

神奈川県 **木村 敏英君**

僕が記憶術をおぼえたのが二年の時。それまでは勉強嫌いだったから成績も下から数えて何番目だったのが、それからはどんどん上って上から10番目ぐらいになって先生もビックリ。もちろん相変らず勉強嫌いのところは同じだったんだけど。おかげで、思ってもみなかった高校に合格しちゃったんだから。

**大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける。**

## キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

**一日あれば歴史年表丸暗記 英単語なら一時間で最低50**

**キミ知ってる？ 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。**

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

**一夜づけおおいにけっこう いち度おぼえたら忘れない**

**記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。**

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガンバラガッテやりゃあいいというものでもない。

**それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。**

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分、かる〜い調子で憶えられる。

だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

**キミも、さっそく始めてみないか!?** どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。

そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

## 記憶術の資料・無料贈呈

ハガキに左記のように書いてポストへ。**「大学受験コース」「高校受験コース」「一般コース」**いずれかを明記してください。

郵便ハガキ
〒164
東京都中野局
私書箱第1号
東京カルチャーセンター
必勝の記憶術598A係

「希望コース」
郵便番号・住所（フリガナ）
お名前（フリガナ）・年令
電話番号

☎東京(03)317-2811
〈受付〉朝7時−夜9時・年中無休

〈本校所在地〉東京都杉並区高円寺南1の33の3

# 富士見ファンタジア文庫

# 今月の新刊



## スレイヤーズ！

(自称)可憐な美少女魔道士リナ＝インバース。ある日、退屈まぎれに山賊から奪った宝物が、彼女をとんでもない冒険に導いた！
第一回ファンタジア長編小説大賞準入選作品

神坂一　あらいずみるい　定価470円(税込み)

## 不死朝伝奇ZEQU
### 五の巻　黄泉帝国の崩壊

荒覇吐の王、長髄彦にさらわれた流星を追って東日流に至った是空。ふたりの心は離れたままなのか?
不死の法の行方は!?
第一部蓬莱編、クライマックス！

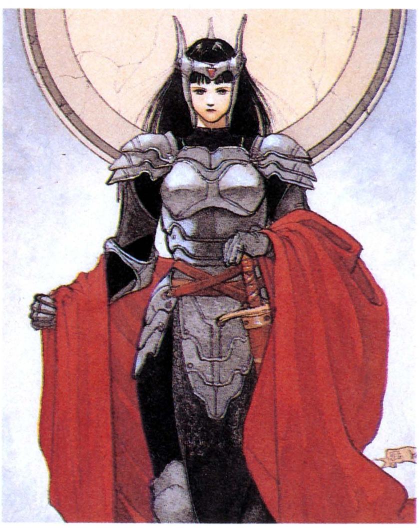
武上純希　橋本正枝　定価430円(税込み)



## ソード・ワールド短編集
## レプラコーンの涙

ごぞんじ「ソード・ワールドRPG」の世界アレクラスト大陸を舞台にくりひろげられるさまざまな冒険！　ファン必見!!
シェア・ワールド・アンソロジー

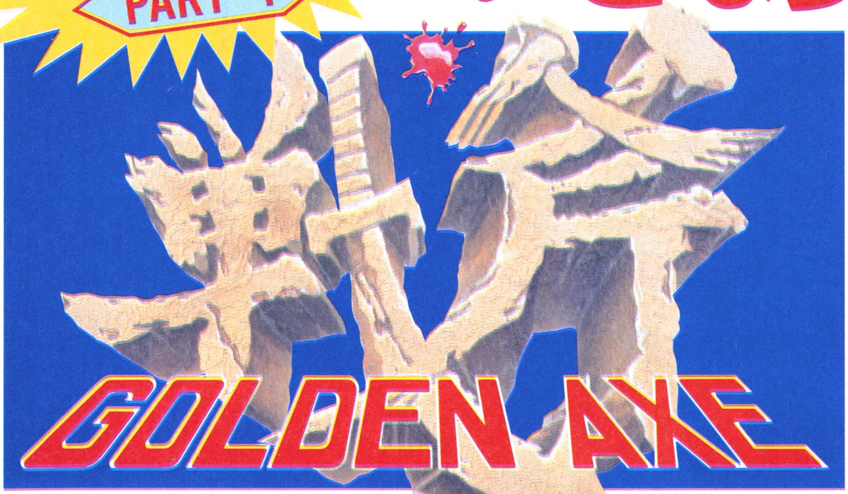
安田均編／水野良他　米田仁士　定価500円(税込み)



富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375(代)　振替／東京7-86044

速報！春一番
PART 1

# いきなり発売2.24をスクープ!!



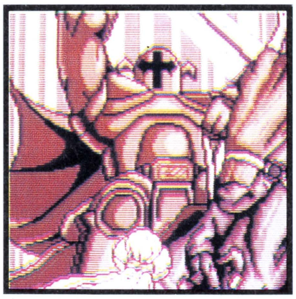

ゲームセンターではそのファンタジックなゲーム内容でウケていた『ゴールデンアックス』が、CDロム版でPCエンジンに登場だ。「こいつぁ春からさい先がいいや！」というわけで、先取り紹介してしまうぞ。あなたは絶対欲しくなる〜。

## ゴールデンアックス

日本テレネット／2月24日発売／¥6,780　ACT

### 恐怖の魔人〔デス・アダー〕を倒し、国を救え

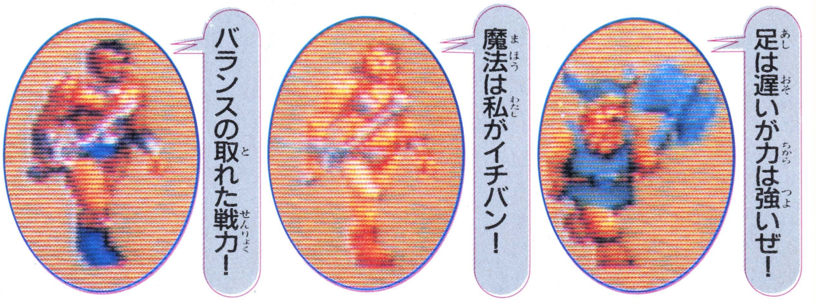
ゲームに登場するプレイヤーは、アックス、ティリス、ギリアスの3人。みな20年前に肉親を、魔人「デス・アダー」に殺された者たちなのだ。その3人の耳に、魔人復活の知らせが届く。20年前のカタキを討つためと、悲劇を繰り返さないために、キミは3人の勇者のひとりとなって「デス・アダー」の息の根を止めるのだ。立て勇者よ、人々の平和のために！



⬅20年前、デス・アダー軍の手にかかり、多くの人々が虐殺されてしまったのだ……。

### 復讐に燃える3人の勇者

★アックス・バトラー　★ティリス・フレイヤー　★ギリアス・サンダーヘッド




### アクションの多彩さが魅力だ




⬆単独の敵と戦うときに効果を発揮する。ダメージを受けにくいぞ。

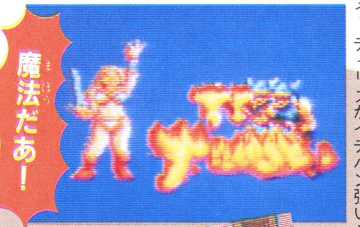
このゲームはプレイヤーがいろいろな動きをしてくれるのが特徴。なかでもおもしろいのが、敵が乗ってきた怪物に乗れてしまうところ。またツボを取れば魔法を使うことができるので、チョコチョコっと出てくるホビットたちをたたいて、ツボを頂こう。ちなみに取った数によって魔法のレベルが変わってくるので、いろいろ試してみるといい。




⬅方向キーを2回押してアタックすればOK。親玉に効く！




⬅乗り物に乗れば威力は倍増！敵が多くても安心。




⬅あぶなくなったら魔法を使おう。ティリスがイチバン強いぞ。




⬅ツボを取らないと魔法が使えない。ひたすら取りまくろう！

# 打倒デス・アダーを目指し、着実にラウンドをクリアせよ！

## STAGE 1 技を覚えればカンタンだよ




この面は出てくる敵もそう多くないので、操作感覚を覚えることに専念しよう。特にジャンプ斬りや体当たりは後々使えるのでぜひ体得しておいてほしい。ボスは2人がかりでかかってくるので、なるべく引き離すことに努めるところがポイント。

⬆カナヅチを持った兄弟が登場。殴られると痛いんだ、これが。



➡あいつの乗り物を奪えば攻撃力もアップ!!

## STAGE 2 逃げる村人が哀愁を誘う



⬆「きゃあー、助けてー！」よしよし私が倒してしんぜよう。

⬇赤いスケルトン登場。ジャンプ斬りでビシバシ倒せ!!

この面では途中に出てくる「アマゾネス」との戦いがネックとなってくる。最初彼女らはドラゴンに乗ってくるので、まずはそれを奪うことが先決。女の人を倒すのは気がひけるが、ここは心をオニにして打ち倒していこう。

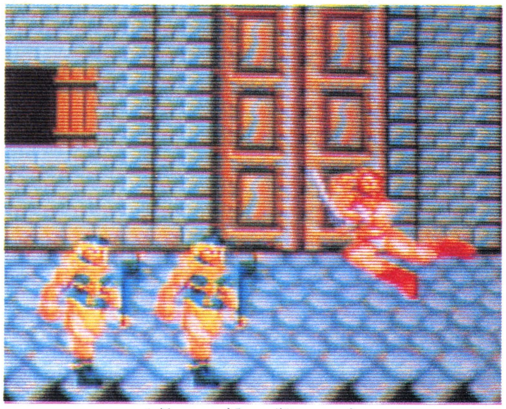



## STAGE 3 多人数とはヒキョウなり!!

この面あたりから、敵が団体で出てくるようになり、「束になってかかってきな」とは間違っても言えない状況になる。そんなとき重要になるのが体当たりや飛び蹴り。うまく使えばダメージを受けることなく倒すことができるのだ。



➡剣だけでなく、ケリも入れられるぞ！



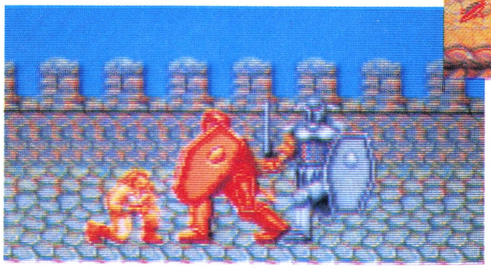
⬆アマゾネスの2人組だ！　動きが速いので気をつけよう!!

## STAGE 4 強敵スケルトン登場!!

この面に入ると今までと地面の感じが違ってくるのがわかる。これ、実はスケルトンの抜けでた穴なのだ。当然スケルトンがワサワサ出現するので、1匹ずつじっくり倒していくのがコツ。囲まれてもあせっちゃいかんよ。



⬆この面は段差をうまく利用して1匹ずつ敵を倒していくと楽に進めるのだ。



⬅デス・アダーの側近が出現。かなり固いので、じっくりダメージを与えよう。

## STAGE 5

宿敵デス・アダーだ！



⬆威厳のある「デス・アダー」。



⬅大きなオノをふりかざしての登場。強いぞ。

速報！春一番
PART 2

# 詳細報告第4弾!!

# サイバーナイト

汗と涙とド根性で、今号も新ネタ満載。ひと足早い春を、お届けしちゃおう。

トンキンハウス／発売日未定／価格未定

RPG 4M B・U

無限なる宇宙を舞台に、壮大な物語が繰り広げられる本格派SF・RPG『サイバーナイト』。各惑星で起こる様々な事件を通じて、敵との戦闘や惑星探索、新兵器の開発など、数多くのSF的イベントが展開される。今号では、完成も間近に迫ったこのゲームの新情報を、もれなくドバッと紹介しちゃおう。

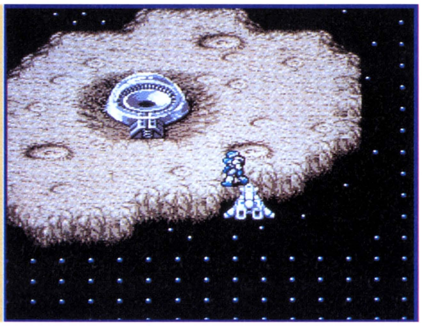
## 惑星の新バージョン、次々に姿を現す

SF感覚あふれる新タイプのRPG『サイバーナイト』を、今月も徹底取材してきたぞ。開発状況はまず順調、といったところかな。

忙しい合間を縫って出かけた甲斐あって、新しどころの写真も、何点か手に入れることができたのだ。まあ、じっくりと堪能してちょーだい。

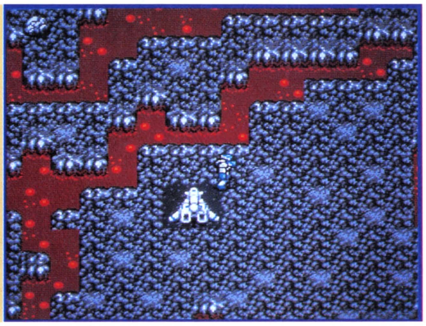
まず右の写真は、キミたちが着陸する惑星のいくつか。中に入って探検していくうちに、実は、敵の基地だった、なんてこともあり得るから、十分に注意して。

ほかの惑星も、今着々と開発が進められてるぞ。次回も楽しみに待っててね。



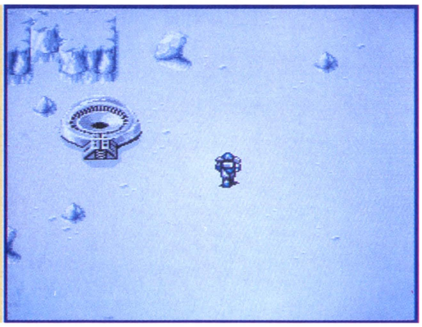
アステロイド

⬆これはアステロイド(小惑星)のひとつ。周りの雰囲気が、とってもリアルだよね。



しゃく熱の惑星

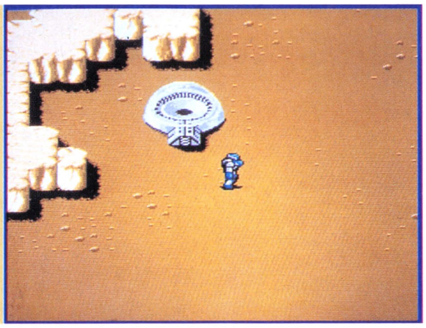
⬆しゃく熱の惑星に着陸したぞ。この星には、どんな謎が隠されているのだろう？



氷の惑星

⬆見るからに寒そうな氷の惑星。何かの事故か故障で、こんな姿になったのかな？

解氷されると……



⬆あれれ、氷の惑星が目を覚ましたぞっ。ここは念入りに探索した方がよさそうだ。

### 多彩な戦闘方法を駆使せよ

戦闘シーンはSF映画さながらにSFチック。多彩な攻撃パターンで、敵を一網打尽にしちゃえ。

#### 未確認の敵にはコードネームを



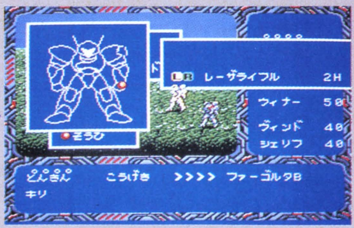

⬆初めて遭遇した敵には、メインコンピュータMICAが、コードネームをつけてくれる。

#### 好きな場所へ移動だ




⬆移動して敵と隣接すれば格闘戦、そうでない場合は射撃戦となるのだ。よーく考えて。

#### 装備は怠りなく



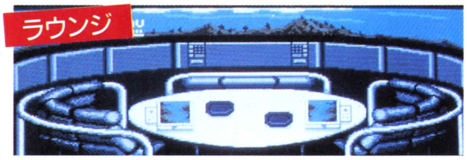

⬆装備も再点検だ。モジュールとの組み合わせで、効率よく敵にダメージを与えたいね。

# つ、ついに「ソードフィッシュ」の全貌が…

「ソードフィッシュ」は、主人公の拠点となる所。従来のRPGでいえば"宿"ってとこかな。ここには、"ラウンジ""メディカル""ブリッジ""ハンガー""ラボ"の5つのブースがあって、そのどれもが、重要な役割を果たすのだ。
　どのブースでどんなことをすればいいのか、ひとつひとつを取り上げて見ていこう。

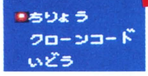
## ラウンジ



⬆パーティーの編成を行う部屋。そのほかここでは、人間同士の情報交換などもできる。マメに足を運んでね。

## メディカル






⬆キャラクターの治療や再生のほか、パスワードの表示もここでするのだ。

## ブリッジ




⬅ここがブリッジだ。画面右上に出てるコマンドの選択は、キミの決断次第。

ソードフィッシュを操縦する最も大切な場所。惑星で得た様々な情報に基づいて、目的地を選んで恒星系への移動を行ったり、惑星への着陸や、離陸を決断したりするのだ。

### 調査

ある恒星系に到着した後、着陸する惑星を決定しなければならない。そこで、メインコンピュータMICAが、いろんな惑星を調査し、分析してくれるのだ。ありがたいっ。



### 着陸

惑星の分析結果を聞いたら、着陸する惑星を決め、さっそく探検に出かけよう。

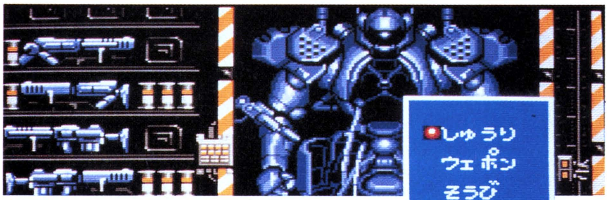
### ジャンプ

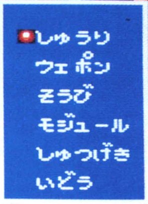
ジャンプとは、要するにワープのこと。星系間を瞬時に移動してしまうぞ。

### 移動

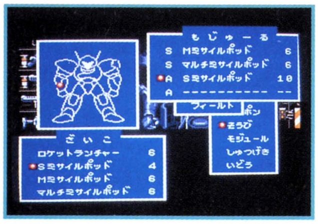
ソードフィッシュの各ブースを移動するときは、このコマンドを使うのだ。

## ハンガー






⬅武器の修理も装備も、ここで完璧にしてから戦闘に臨もーぜ。

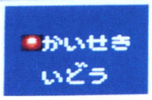


⬆武器を装備したあとの、在庫の数なんかも、入念にチェックしておいてね。

いわゆる武器庫だ。ここで、武器の装備や修理などを行う。また、モジュールを装着したパーティーが、出撃したり帰還したりする場所でもある。戦闘の準備は、ここでしっかりとやっておきたいね。

## ラボ






⬆ここで解析を行う。兵器の能力を向上したり、種類を増やしたり、全く新しい超兵器を開発したりするってわけ。

戦闘で得た敵の残骸や、ミッション中に回収したアイテムを解析して、新兵器や新技術を開発する部屋。文明の進んだ敵の技術を盗んで、自分たちの新兵器をいっぱい獲得しちゃおう。





⬅⬆敵によって、残骸の種類も様々。違うタイプの兵器をたくさん生産するためには、いろんな敵と戦わなければならないのだ。

## オプションも使おう



⬆ミサイルや特殊兵器でSF感覚を満喫だ。ただしオプションは、格闘戦には無効だよ。

攻撃!!



⬆いざ攻撃！　モジュールの性能と武器、攻撃法、敵の特徴などを考慮しながら戦おう。



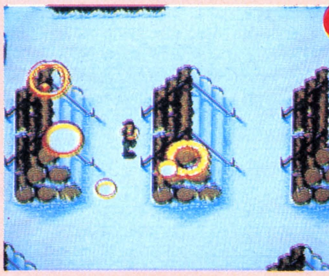
⬆勝ってカブトの緒をしめよう。勝利のあとは、敵の残骸を解析して、新兵器を作るのだ。

# PRESENT

お正月休みのボケも、そろそろ抜けてきたかな? 今年も一発キアイを入れて、がんばりましょう!! プレゼントのコーナーも、ビシバシがんばるぞ!!

## SOFT

### レッドアラート
日本テレネット/発売中/¥6,780 ACT CD



5名

➡CDロムの本格派ACT。キミは任務をはたせるか!?

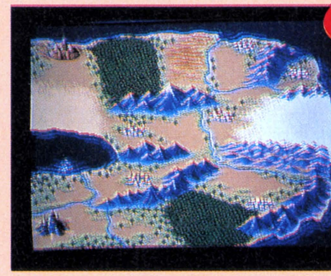
### アトミックロボキッド
U.P.L./発売中/価格未定 STG 4M



5名

➡かわいいキャラの、バリバリSTG。これは楽しい。

### ガイフレーム
メサイヤ/発売中/¥5,800 SLG 4M



5名

➡『ガイアの紋章』の続編。SLGの醍醐味を味わえ。

## GOODS

### 日本テレネットグッズ
提供/日本テレネット

5名



➡パッドにはれる人気ゲームのステッカー&ティッシュBOXのセット。

### ㊕テレカ
㊕PCエンジン編集部

5名




➡これを持ってると、ゲームが上手になるかもね。持ってると役にたつテレカだぞ。

### ㊕Tシャツ
㊕PCエンジン編集部

5名



➡何枚持ってても役にたつ、Tシャツでぇーす。当たるといいことあるかもね。

### CD
提供/東芝EMI

各3名

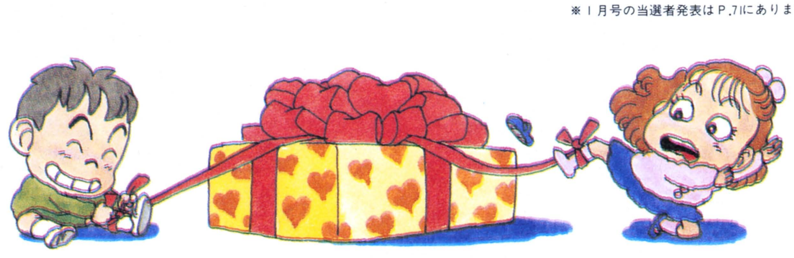



➡「テレネットセレクション」「アークスII」「マイシュガーベイブ」のCDを各3名様に。

※1月号の当選者発表はP.71にあります。

## 応募方法

プレゼントの希望者は、今月号についているハガキのアンケートに答えて、このページの中の、キミが希望するプレゼントを明記して、㊕PCエンジン編集部まで送ってね!! アンケートの答えと、プレゼントの当落は、まったく関係ないから、正直に答えてね。しめ切りは、2月27日(当日消印有効)。切手も忘れずに貼ってね。



 イラスト/杉山真理

# New Soft Times

ニューソフトタイムス

## お年玉を残しておいたキミはエライ！の新作電光石火、大作一挙紹介だぞ!!



### "移植"はやっぱりPCエンジンなのだ！

今月は、アーケード版からの移植ソフトが勢揃い。これが、スゴイのばっかなんだって。ホントだよ。PCエンジンの機能を限界まで追求したと思わせる『イメージファイト』、旧作と今風のアレンジ版を見事に合体させた『スペースインベーダー　復活の日』などなど、どれをとっても楽しめる。この移植水準の高さは、まさにPCエンジンならではだ。本格シューティングあり、グログロアクションありと、そのラインアップの多彩さもうれしいね。春の足音はまだ聞こえないけれど、ゲームソフトはもう、一足早く春到来だ。

イラスト／中沢数宣

いよいよ京都から先へ参る！

# 源平討魔伝

ナムコ／3月16日発売／予価¥6,800　ACT　4M



いよいよ発売がすぐそこまで迫ってきたこのソフト、心待ちにしてる人も多いんじゃないかな？　今月はもう一度、地獄からの面を駆け足で追ってみよう。そしていよいよ京都から先――駿河までの道のりに迫ってみるぞ！

## 地獄　ここを出なければ始まらないのだ

### 壱の面　化け物の追撃をかわせ

平家一門の恨みを晴らすため選ばれた男・景清。その復讐の旅は、まず地獄を脱出することから始まる。

最初の面といっても、敵の攻撃はかなり激しい。ジェネレーターからは骸骨グモがシャカシャカわき出てくるし、ヤリ骸骨も向かってくる。また、上からは骸骨舟が「つり鐘」を落としてくるのだ。これらの攻撃をかわしながら、ひたすら右へと向かい鳥居へ入るべし。ここでの鳥居は2つだが、1個目の先に剣アリ。



⬅景清の左にいるのが骸骨グモ。ジェネレーターからわいてくる。



➡1個目の鳥居の先に剣がある。取るには痛そーだけど……。

### 弐の面　骸骨武者を倒し地獄脱出

さて骸骨どもの追撃をかわすと（地獄ってのは骸骨関係の敵ばっかしなのだな）、またもしつこく地獄面。このくらいを突破できない者は、現世に戻ってもしょうがないってワケか!?

二度目の地獄面はBIGモード。大して敵は出てこないのだけど、途中刀を構えた「骸骨武者（すけるとん）」が出てくる。経文を唱えながら出てくるあたりが意味ありげなようだが、大して強い相手ではない。サックリと斬り捨ててあげて、先へ進むのだ。

また、こいつの前後で人魂が飛んでくるのだが、こいつも遠慮なく斬り捨てるべし。行く手をはばむ化け物はすべて成敗じゃ。

マップの右端の大鳥居に入れば、いよいよ現世。源平戦の最後の激戦地となった長門・壇の浦へ！




⬆「えーいジャマだ！　そこをどくのだ」とバッサリやってしまおう。

## 長門　まずはルートを選択して進むべし

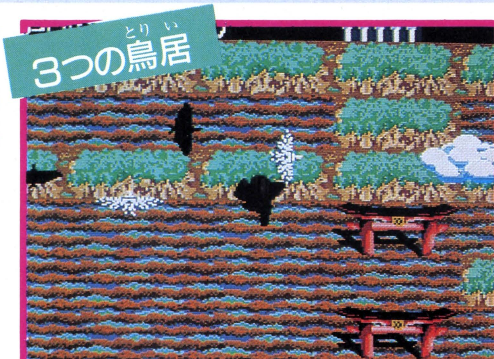
ここからがいよいよ本番。京都、そして鎌倉をめざしての旅が始まることになる。

この面は上から見た形のモードで、全方向スクロールだ。といっても、目標は右端の鳥居だから、ひたすら右へと移動するワケ。



ゴールには3つの鳥居があり、入った鳥居によってルートが変わる。難度もちがうぞ！

3つの鳥居



- 山陰道〈出雲・因幡方面〉
- 山陽道〈安芸・備中方面〉
- 南海・西海道〈豊後・讃岐方面〉



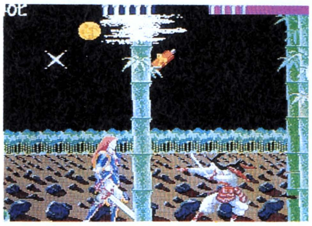


RPG ロールプレイング　STG シューティング　ACT アクション　AVG アドベンチャー　SLG シミュレーション　SPG スポーツ

# 楽を選ぶか、苦に挑むか……

## 一 南海・西海道　3つのルートの中ではいちばん楽なのだ

### 豊前






⬆義経が初めて登場。短剣を投げてくるだけなので、とくに手こずることもない。倒すと「剣」が5アップ。

### 豊後



⬅九州には牛がいるぞ。オー、モーレツ!!



➡豊後名物の尺取虫。上に乗るとイタイぞ。

### 伊予






⬆とにかくサルが大量に跳び回る面。上のジェネレーターを残しておくと、いくらでも出てくる。ボスは弁慶。

### 讃岐



⬅巨大なムカデがいる。巻物がないので倒せない。

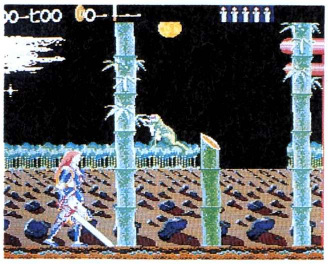


➡この先に淡路（ボーナス面）行きの鳥居が！

備前へと合流

## 二 山陽道　要石だらけの鬼のルート。挑戦してみる？

### 周防






⬆このへんはまだ、難しさをにおわせない感じ。蛙がピョンピョンはねて景清にひっつく。斬ると、「毒」を出す。

### 安芸



⬅要石が大量にピョンピョンはねてくる。地獄っ！



➡まだまだ苦難は続くのだ。「一寸先は黄泉」ってね。

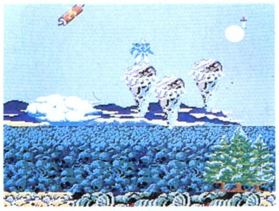
### 備後



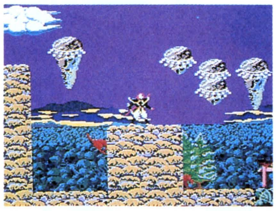



⬆周防に輪をかけて蛙が大量に登場する面。このとおりくっつく、くっつく！（単にくっつけて遊んでるだけ）

### 備中



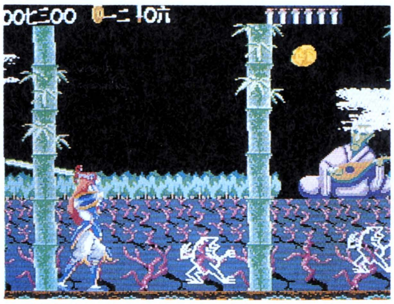
⬅こんなに穴だらけなのはこのルートぐらいのモノ。



➡安芸に続く要石地獄・パート2。ヤメテって感じ!!

讃岐から合流

### 備前

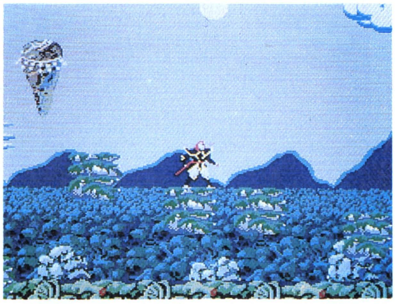


⬆琵琶法師が出てきて、鳥獣戯画をばらまく。ここは進まず、止まって坊さんが帰るのを待とう。

### 播磨



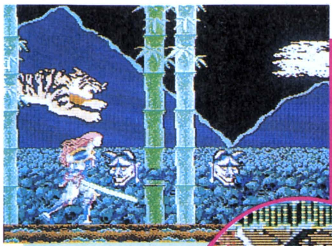
⬆竜が登場！　画面いっぱいに暴れ回る、すんごくイヤなヤツ。巻物を取って倒すしかない！



⬆前半面ではここが最大のカベ。とにかく微妙な操作と、見切りのタイミングをつかむしかない。

# 三 山陰道 損もしないが、あまり得もしないルート

## 石見





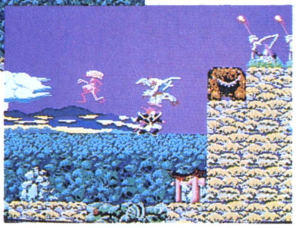
義経

⬆飛んでくる般若の顔は、倒すと剣の玉を出すのでオイシイ。

## 出雲

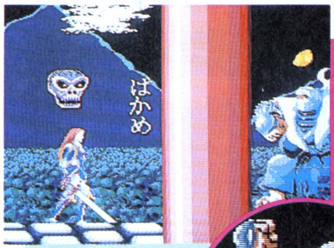


⬅とくに難しい面ではない。マップ上に鳥居のマークがあったが、出雲大社は出ない。



➡鳥居はこんな場所に。入りそこねて落っこちたとかいったら、シャレにならない。まあ、普通に跳べば大丈夫、と。

## 伯耆





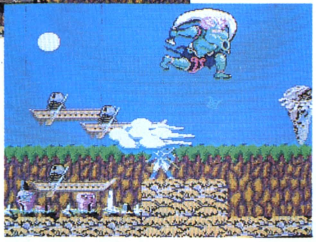
弁慶

⬆ドクロは「毒」のもと。斬ると毒キノコが出るゾ！ボスは弁慶。

## 因幡



⬅骸骨舟が大量に出る。攻撃はしてこないので、そのまま乗ってゴールをめざすのも手。



➡風神が出てきて「風」を吹きつける。要石や舟を利用して、ジャンプして倒そう。

## 但馬

どのルートを通っても、琵琶法師とは必ず会うようになっている。追いかけようとしても追いつかず、1曲終わると「さらばじゃ」と去っていくので、止まって鳥獣戯画を処理したほうがいい。



⬅ここでもやはり出てくる琵琶法師。止まって待つのが安全策なのだ。

## 丹後



⬅前半は餓鬼の嵐！ジェネレーターを残して通過すると、こんなになってしまう。



➡後半は竜が出るし！巻物が出ないから倒せないぞおっ!! ゴールまで走り抜けろ!!

## 鳶 頼朝 こいつらが出てきたら逃げるが勝ち!!



⬅クリアせずにもたもたしていると、鳶が次つぎに現れて襲ってくる。いくら倒してもキリがないのだ。おまけに強いし！

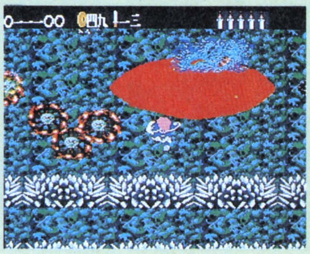



➡あるポイントを通過すると、とつぜん山の向こうから、頼朝が登場するのだぁ。まさに、「たわむれはおわりじゃ」なのだ。

## 黄泉 地獄の沙汰も銭しだい

穴から落ちると、行く先はこの「黄泉の国」。現世に戻るには、閻魔大王の「運命のつづら」で「生」を引かなくてはならない……のだが、もう1つ方法があったりする。

銭が70以上あれば、血の池に入ることによって、銭とひきかえに生還できるのだ。しかし、京都にとばされてしまうぞ。



⬆これがじつは「救いの池」だったとは。おっとお客さん、お金が足りませんぜ。



⬆お金のない人はクジ運にかけるしかないのだが……うう、ダメであった……。

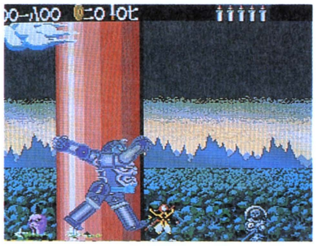
## 丹波　水晶トゲトゲの面

3つのルートが合流するポイントが、ここ。とがった水晶の山を歩くシーンが前半続き、とっても痛ソーなのだが、べつに関係はないのだ。

それほど難しい面ではないのだけども、矢がやたらに飛んできたり、餓鬼が大量に出てきたりと、けっこうソーゼツな場面もある。油断しないよーに！



⬅右の絶壁は、餓鬼の頭に乗って登るしかないのだ。



➡出た出た「大魔神」！ でも衝撃波でサヨーナラなのねん。

## 山城　五条の大橋での戦い！

京の都の手前の面。背景に見えるのは大文字焼、そして歩くは五条の大橋だ。

ここのBIGモードでは義経と対戦するのだが、今までの義経とは攻撃パターンが違うぞ。そう、なんとウワサの「スピンアタック」をかましてくるのだ！　こいつをくらうと、ダメージが大きいので注意。笑い狂うその姿は、ほとんど、乱心!?




⬆何が彼をそうさせたのか――このさい深く考えるのは哀れなのでやめておこう。

## 京都　迷路状の町を抜け再び3つの鳥居へ

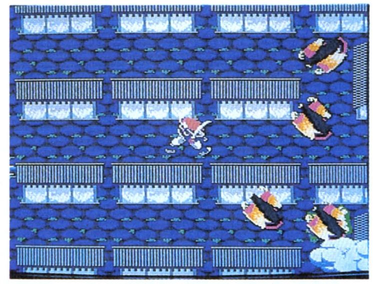
いよいよやってきた、このゲームの中間ポイント。長門以来の全方向スクロール面だ。

めざす進行方向はひたすら右なのだが、なにしろこの面は迷路状の構造になっており、そう簡単には突破できない。上へ行ったり下へ行ったり戻ったりしながら、ゴールをめざして進むのだ。

新しく出現する敵としては、まずは鬼姫。牛車からワサワサと出てきて、景清のほうへ寄ってくる。

そして「えいりあん」。なぜこんなものがいるのかというと、それは「平安京」だからなのだ(わかる?)。

京都を出ると、またまた3つの分かれ道へ……！



⬅これが鬼姫。斬ると①だめ、②いやーん、③GYAHHH……と叫ぶ。



⬅そしてこれが「えいりあん」。形まで往年の某ゲームにそっくりなので笑えてしまう。

### 再び登場3つの鳥居



- 北陸道〈越前・越後方面〉
- 中仙道〈近江・信濃方面〉
- 東海道〈伊勢・三河方面〉

# すぺしゃる面を見逃すことなかれ

## だじゃれの国(摂津)

播磨には鳥居が2つあるのだが、そのうち奥のほうの鳥居へ入るとここへ来ることができる。

進んでいくたびに開発スタッフの顔が現れ、ハイブローなダジャレを連発。さらにここには、三種の神器の1つ「曲玉」があるのだ。これは通るしかない！




⬆ダジャレの応酬は、こんなもんではないのだ。もっとスゴイのがたくさん待ち受けている。

## ぼーなす面(淡路・美作)

讃岐・因幡にも、それぞれ2つの鳥居があり、奥のほうに入ると、ボーナス面「淡路」「美作」へ行ける。

ここではお釈迦様が出てきて、さまざまなアイテムをバラまいてくれるのだ。ひたすら追っかけて拾いまくれ！　ちなみに美作より淡路のほうが行きやすいヨ。



⬆アイテムを拾いまくって、一気にパワー全開！来ると来ないじゃ大チガイだ。

# 京から先、鎌倉まで さらに厳しき道なり



## 一 北陸道 若狭→越前→加賀→越後→上野

### とりあえずは妥当なルート!?

ルートとしては、まあまあ楽なほう。それほど陰険な面は出てこない。

BIGモードの若狭を抜けて越前へ行くと、またまた全方向スクロール面。この面はとにかく広いのだが、決して無意味に広いワケではない。徹底的にマップ内を駆けめぐってみれば、思わぬ拾いモンがあるかも!?

越前から加賀を経て越後。丹波とそっくりの面だが、足場はかなり悪い。気を抜くと黄泉へまっさかさまだぞ!

そして、上野(「うえの」じゃないよ)では、弁慶が新たな攻撃パターンで登場。また、画面上に浮かぶ鉄球が後半は登場するので、かなりやっかいだ。




➡石どうろうが大量に並んでいる。なんか意味でもあるのだろうか?

⬅京都よりさらに複雑な迷路構造。どこをどう進めばいいのやら!?




⬅丹波よりは足場が悪いが、それほど陰険な面ではないと思うヨ。




➡出ました弁慶! 後半は鉄棒をぶん回して、突き出してくるぞ!

## 二 中仙道 伊賀→近江→美濃→信濃→甲斐

### 信濃でのアイテムがキーポイント

3つのルートの中では、これがポピュラーだ。

伊賀の里（べつに忍者なんぞは出てこない）を越えて、近江へ。下が湖（これは琵琶湖にちがいない）の面はここが初めてだが、落ちるとやはり黄泉の国へ行ってしまうので注意。また、足場がたえず動いているので、移動のタイミングもかなり難しくなってくるぞ。

そして美濃の洞窟を抜けて、信濃。ここは三つ首の竜が通せんぼをしており、こいつを倒さぬことには先へは進めない。しかも気まぐれなヤツで、いつ首をもたげてくるかわからなかったりする。こいつを倒せば、三種の神器の1つ「草薙剣」が手に入るぞ。これさえあれば、どんな硬いものを斬っても剣の力が落ちないので、心強いぜっ!



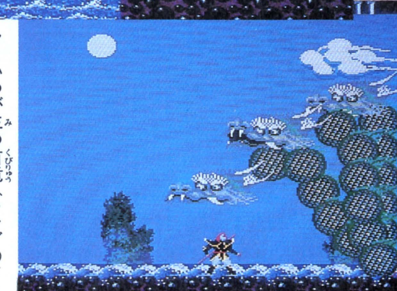

⬅ブロックからブロックへとジャンプしながら進むのだ。




⬅おっと、要石の下にアイテムがあるぞ! これは取るしかない。




➡不気味な洞窟のシーン。足元にムカデまでいるぞ! なにそれ!!



➡こいつが三つ首竜（キング〇ドラではない）。超インケンなヤツ!!

## 三 東海道　大和→伊勢→尾張→三河→遠江

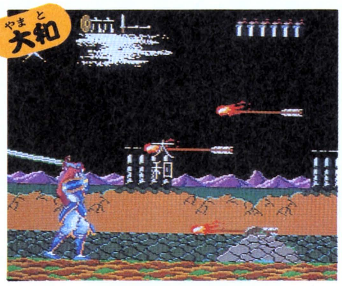
# イバラ道！きてるぜっ!!

いったん南へ下ってから太平洋側を通るルートだが、かなりきてる。よほど腕に自信のある人以外は、来ないほうがいいだろう。

大和は俗称「矢的」と呼ばれ、嵐のように矢の飛んでくる面だ。

続く伊勢、これがまさに拷問面で、要石がとどまることなく飛んでくる。まともに先へ進むことさえままならず、一歩も動けぬまま穴に追い落とされてしまう、なんてのは超ありがちなのだ。さらに摂津で曲玉を取り逃がした人は、この面で取るしか手はなく、意地でもクリアしなければ道は拓けない。じつに悲惨である。

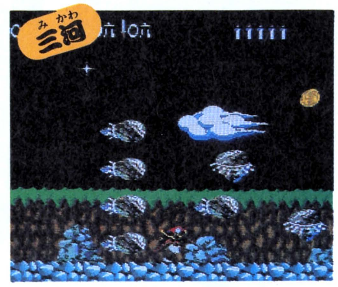
尾張に続く三河も、伊勢ほどではないが、やはり要石の嵐。キミは勝てるか!?




⬆矢がこんなに飛んでくるのは、この面だけ。いーかげんにしてくれー。



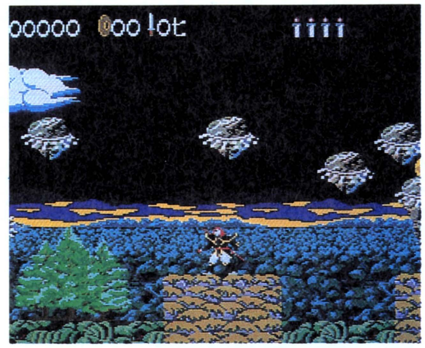

⬆クリアしているって？　それは「終わり」。義経は倒さなくてもクリアはできるけどね。




⬆左右から来る要石のハサミ撃ちが、この面最大の恐怖なのだ！




⬅これは少し先のほう。ここまで来れば、いくらかは楽なんだけど……。



⬅ここがとにかくきてる。見切って抜けるか、上に乗ってクリアするしか道はない！

## 駿河　敵はいないが、シビアなアクション命

3つのルートが合流するのが、この駿河（今の静岡やね）。

ここでは敵キャラは出てこないのだが、足場がとにかくものすごい。ほとんどのブロックが上下・左右・回転運動をしており、なかなかシビアな見切りと操作が要求されてくる。

上下に動くブロックは、乗って上昇しているときにジャンプしなければ意味がない。下降中に跳ぶと落ちるだけなのだ。左右&回転ブロックは、自分もその動きに合わせて操作し、タイミングをつかめ。

ここを突破すれば、残るは武蔵、相模、そして頼朝の待つ鎌倉のみ！　長かった旅も、クライマックスに近づいている。



⬅まずは最初のほう。この要石が、すぐ右のブロックにうまくひっかかるよう配置されているのだ。



⬅このへんのブロックは回転しているのだ。踊らされて落っこちないように、注意して操作しよう。

➡ここから右へジャンプして移らなくてはならない。ブロックは左右に動いているので、タイミングが命！



➡やっとゴールが見えた……。しかし最後まで気は抜けないぞ。動くブロックのタイミングには要注意！

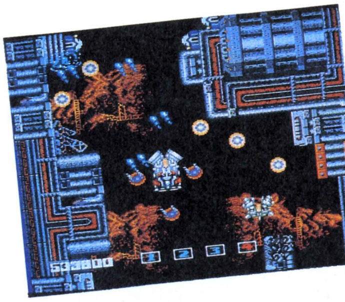


### WRITER'S NOTE

長期にわたって紹介してきたこのゲーム、何よりスゴイと思ったのは、「現行のPCエンジン（まあ「コアグラ」とか出てるけど）のハードで、よくこれだけのことをこなしてるよなー」ってこと。多重スクロールはバッチリだし、キャラもアーケード版と同じサイズでしっかり動くし（BIGモードで多少のチラツキがあるのは大目に見るとして）。日本語表示や音声なんかも、ほとんどそのまま生かされているしね。「4メガだって、やればここまでできるんだぞ！」といった、ナムコの底力が伝わってくる。

おせじ抜きで、正直いって文句のつけようがない出来だ。アーケードのファンだった人なら、絶対に買ってハズレではないと思う。ただゲーム的には「ストーリー背景」の色彩が強いので、アクション的要素はあまり深追いしないほうがいいかも!?　ともあれ「幽玄」の世界をとくと味わってくれい。　　（因）

# 大作ゲーム、緊急発表！



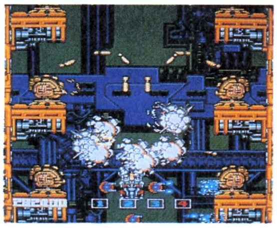




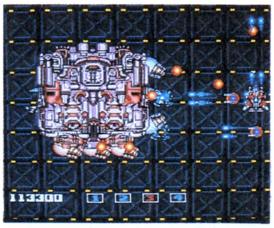

# IMAGE FIGHT

アイレム／発売日未定／¥6,800　STG　4M

## 完璧に近い内容のSTGついに発進！



➡STGファンには、こたえられない手ごたえだね。

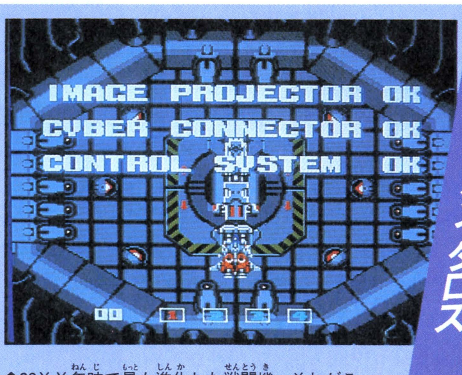


⬅ボスキャラの強力さも、アーケードそのままのデキだ。

面白さ&手ごたえ、絶対保証のSTG『イメージファイト』が、ついにPCエンジンのラインアップに登場だ。究極とも言える難易度だったアーケード版に比べ、PC版がはたしてどのような内容になったのか？　キミの知りたい部分を今回は徹底的に紹介しちゃうぜ！

このゲームは、ステージ数が8プラス1の全9面構成。その9面は3種類に分かれ、それぞれ"訓練(ステージ1～5)""補習""実戦（ステージ6～8)"になっている。キミは、厳しい訓練に耐え抜き、栄えあるスペースファイターとなることを目指すパイロット候補生。正体不明の敵による侵略で、絶対的な危機におちいっている地球を救うのが目的なんだ。さあ、出撃だ！

### OF-1ダイダロス




⬆20XX年時で最も進化した戦闘機、それがこの"OF—1ダイダロス"なんだ。耐久力は0だけど、多彩な攻撃方法と、機動力の良さで敵を叩くんだ。

### 訓練はアベレージ90%以上

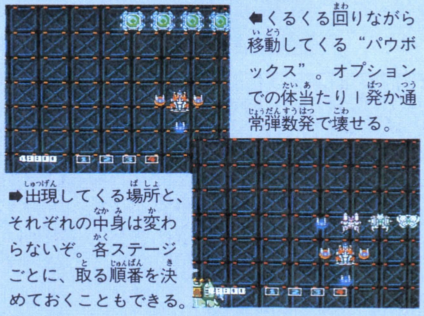
ステージ1～5までの"訓練"では、敵機撃墜率90%以上が課題になっている。ステージ5の終了時に、もしも90%に達していないと地獄の"補習"ステージ行きになってしまうぞ。




⬅ステージ5が終わった時点の、撃墜率が問題になるんだ。

### パウボックスを逃すな！

このゲームでのパワーアップアイテムは、すべて"パウボックス"に入っている。逃さずパワーアップして、戦いを有利に進めよう。



⬅くるくる回りながら移動してくる"パウボックス"。オプションでの体当たり1発か通常弾数発で壊せる。

➡出現してくる場所と、それぞれの中身は変わらないぞ。各ステージごとに、取る順番を決めておくこともできる。

### 難易度セレクトもOK！




⬅これが、難易度選択画面。上のものほど難しくなっていくんだ。

ゲーム開始時には、"クラスモード"と"ショットモード"の2種類のモード選択画面が登場する。ここで、難易度の決定と連射のオン・オフを選ぶことができるぞ。

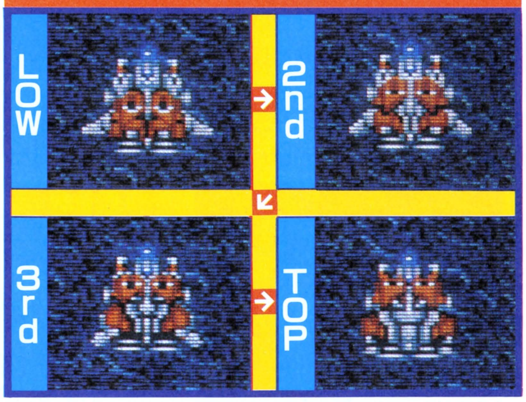
# OF-1ダイダロスを駆使して宇宙のエースを目指せ！

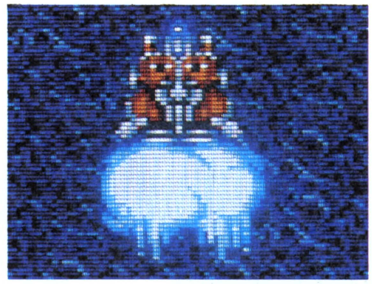
## スピードチェンジ&バックファイヤー

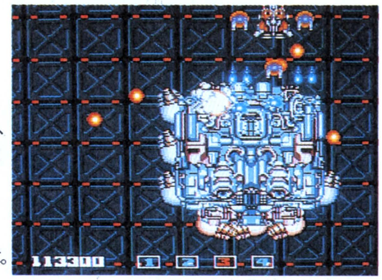
### 操作はⅡボタン

“OF－1”は、移動スピードを4段階の中から選ぶことができる。選択方法は、Ⅱボタンを押すだけ。それで1つずつ画面下のゲージの位置も変わり、スピードも変わるんだ。また、そのときに後部エンジンのノズルから噴射されるジェットは、攻撃方法の1つにもなるぞ。後ろから敵が襲ってきたときなどは、これを利用して倒すようにしよう。

### スピードで形態も変化





⬅スピードをチェンジする度に噴射されるジェット。威力はまあまあだが、装備が弱いときには後方攻撃に有効だ。


➡動きのはやい敵や、耐久力の高くない敵には、タイミングよく浴びせてやろう。ただし、噴射後のスピード修正には注意。

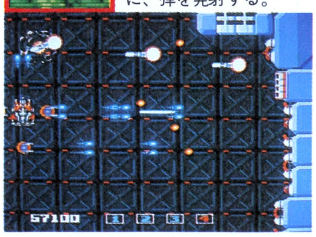
## ポッドコントロール&シュート

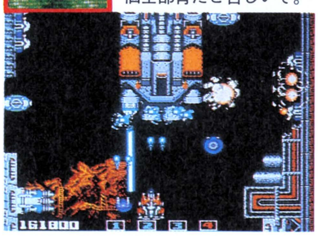
### ポッドは2種類

“パウボックス”を破壊して、手に入れられる“ポッド”。これには、順次向きの変わるものと上のみを向いているものの2種類があり、最大3個まで装着できる。うまく使いこなせば、心強い味方だ。


●赤ポッド
押している方向キーと反対の方向(16方向)に、弾を発射する。

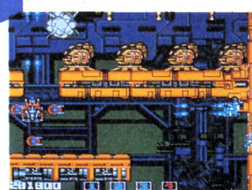

●青ポッド
画面上部のみに向かって弾を発射する。3個全部青だと苦しいぞ。

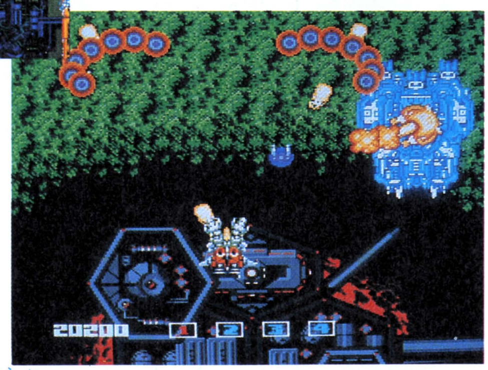




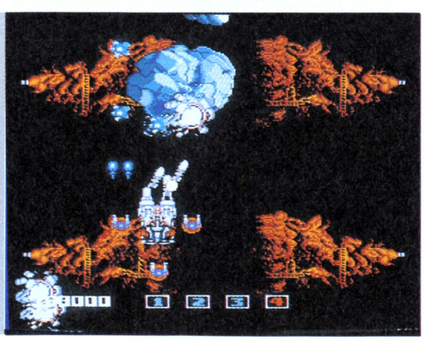
### Ⅰ、Ⅱ同時でポッドシュート

さらに、“ポッド”には強力な使い方がある。それが“ポッドシュート”。これは、Ⅰ・Ⅱボタンを同時に押すことで、“ポッド”を左右斜め上空へと発射し、敵を攻撃するもの。威力もかなり強い。


⬆せまいステージの、壁向こうで待ちかまえている敵などには、ポッドシュートが非常に有効なのだ。


➡うまくコントロールすれば、有効な攻撃方法として使えるぞ。また、使い方によって死角の敵を攻撃できる。

## 攻撃オプション着脱


➡攻撃オプションを装着すると、自機が大きく見えるばかりでなく、当たり判定も大きくなるので、注意しよう。

### オプション変更には注意

“ポッド”と同じく、“パウボックス”の中から現れるパワーアップアイテムとして、攻撃オプションがある。これは、全部で9種類あって、どれも攻撃方法に特徴があるんだ。ただ、壁や敵の弾など、当たり判定のあるものにぶつけないと壊れないので、他のオプションに変えたいときなどはうまく外すようにしよう。


⬆オプションをはずしたいときにはどうすればいいか？


⬆壁などをねらって、うまくオプションだけをぶつけよう。

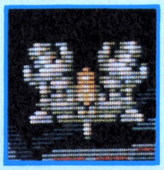

⬆パウボックスなら、体当りするだけで中身と交換できるぞ。

# 多彩な全9種のオプションを使いこなそう!!

攻撃用のオプションは、ここに紹介している9種類。どれも、弾の特性・発射方向・破壊力が違っているので、できれば使用したあと、ステージに合わせて選択するようにしよう。

また、オプションは“OF−1”と同じく耐久力がない。だから、装着したあとは、それまで以上に移動のしかたや敵の攻撃に注意していこう。特に装着後は、自機の大きさが1.5倍くらいになるのでかなり難しくなるぞ。

## Vバルカン

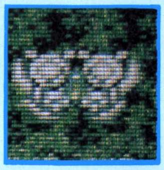


左右斜め上方に、V字状に弾を発射する。広い射角のため、上からの敵を倒すのに使いやすい。破壊力もかなり強力。

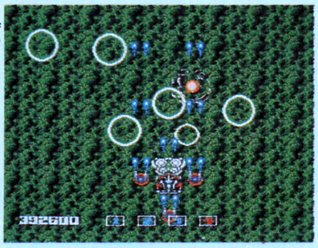



➡斜め方向に弾を発射するので、敵の攻撃をよけながら、というのが簡単にできるのだ。正面にいるよりは、はるかに安全。

## リングレーザー

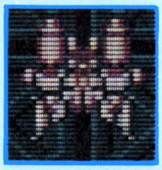


自機と同じくらいの大きさの、リング状のレーザーをかなりの広範囲に向かって発射。弾幕でザコ敵などはよせつけないのだ。

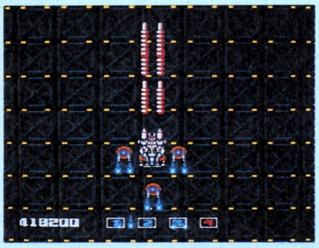



➡画面を埋めつくすほどのレーザー攻撃。ポッドとの組み合わせで、耐久力のある敵も比較的簡単に倒せるぞ。

## ドリルレーザー

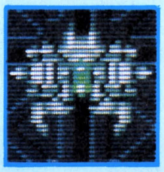


画面上方に向かって、2本の強力なレーザーを発射する。オプションの中では、最強の破壊力を持っている武器だ。

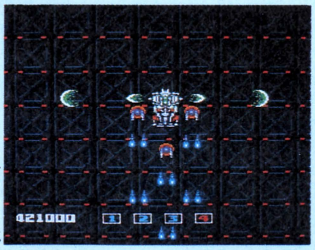



➡このオプションを装着するときは、必ず赤ポッドをつけているようにしよう。横に対しては完全に無防備だからね。

## サイド

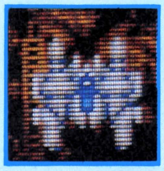


左右に向かって弾を発射する。ステージ2などの、横に敵が多いところでは使える武器。しかし、上方にできる死角はちとキビしい。

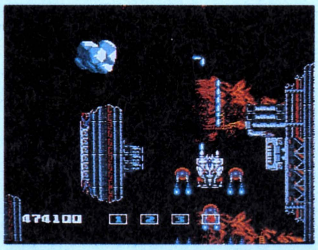



➡このオプションを無理して使うよりも、赤ポッドをうまく利用したほうが、横方向への攻撃には有効だ。

## サーチレーザー



ドリルレーザーのように、2本のレーザーを発射するが、左右に敵を感知すると90度曲がって追尾していく。狭いステージなどで有効。

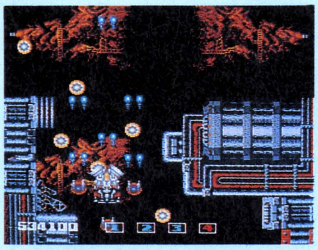



➡いろんな敵が、自機よりも上にたくさん出てくるステージでは、片っぱしからやっつけてくれる頼もしいオプション。

## 反射ボール

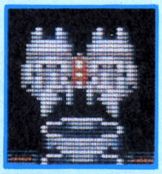


壁に当たるとはね返るボール状の弾を発射する。狭い通路状のところでは、多少使えるが弾自体の威力が小さいのが欠点。

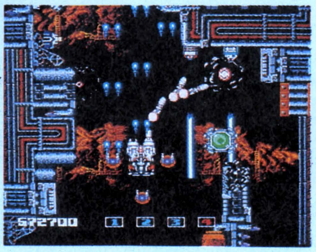



➡壁の形によっては、後方にも弾が進んでいってくれる。狭いところ用の武器になるね。でも、弾の威力とスピードが……。

## サーチミサイル

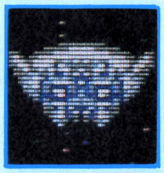


サーチレーザーと同じく、自動的に敵にむかっていってくれる。しかも、かなりの精度と速度で敵を追尾するので、頼りになる武器だ。

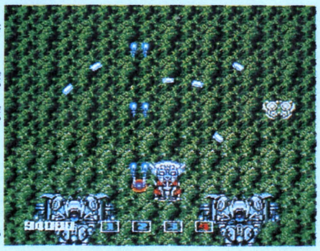



➡360度すべてをカバーして、敵を追尾してくれるミサイル。もちろん、壁でさえぎられたところの敵も倒しにいってくれる。

## バルカン7



ステージ6以降で初めて登場するオプション。広範囲への攻撃は魅力だが、あまり連射がきかないので少し使いにくいかもしれない。

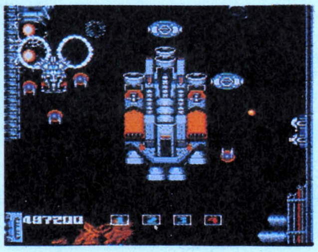


➡弾の一発一発にはかなりの威力がある。しかし、発射角度の範囲や連射速度を考えると効率が悪いような気が……。

## バリア



2つのリング状バリアを、自機の前面に張れる。ほとんどの敵や攻撃を防いでくれるが、使用中は弾を発射できなくなるぞ。




➡一番危険なのは、耐久力のある敵や壁が、バリアの内側に入り込んでしまうこと。それが自機に触れると爆発しちゃうぞ。

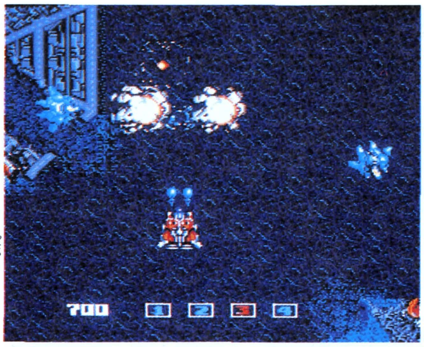
# 激戦の前半ステージを大紹介だ!!

## ステージ 1　海上から緑の原野へと進行

ゲームスタート後、眼下に見える大海原。ここでは、序盤戦ともいえるような戦闘が展開される。各敵キャラの攻撃パターンは、それなりに油断のならないものばかりなのだけど、ステージ2以降のように大軍団で攻めてくることはないぞ。

注意するべき相手は、屈折レーザーを発射してくる“フォトンドーニ”と、小型戦艦の“バース”。どちらも、しかけてくる攻撃のクセをつかんでおかないと倒すのは難しいぞ。

ボスキャラは、画面いっぱいのリングレーザーを出してくる“リンダ”。耐久力が高いわけではないので、リングレーザーをかわしさえすれば（これがムズイ！）楽に倒せるぞ。




⬅ステージが始まってしばらくすると戦闘機“イーオ”の編隊が現れてくる。




⬅追尾ミサイルを4発同時に発射する“ビジランテ”。ミサイルはどこまでも自機を追いかけてくるぞ。



⬅屈折レーザーと、一直線に飛んでくるビームの複合攻撃だ！




➡デカキャラは、当たり判定も大きく、弾を当てやすい。




⬆右側でくるくる回っている“パウボックス”。倒せばパワーアップアイテムが手に入るが、敵の攻撃にも注意。




⬅敵が画面に出てきたら、すかさず1機ずつ確実に叩きつぶすようにしよう。

## STAGE 1 BOSS “LINDA”




⬅“リンダ”は、口（？）のあたりから次々にリングレーザーを出してくる。リングレーザーは、ゆっくりと画面上部から回転しながら降りてくるぞ。その避け方は、切れている部分を利用して、1つずつやり過ごすのが一般的。しかし、タイミングを外すとグシャだ。



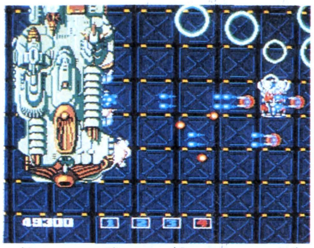

➡とうぜんのことながら、リングレーザーはいくら攻撃しても破壊できず、弾もストップしてしまう。だから“リンダ”を倒すためには、ヤツの巨体までがクリアになったときを逃さず、どこでもいいから弾をぶちこんでいかなければならない、というわけだ。



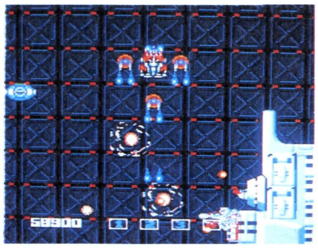
## ステージ2 巨大戦艦との交戦がヤマ場

ステージ2は、超ド級巨大戦艦"ダイナソア"との戦いが全体の半分をしめるところ。しかも、こいつは艦の前後に護衛艦をつけて編隊を組んでいる。この針山のように砲台をつけた護衛艦どもの、嵐のような砲撃はちょっと強烈だぞ。

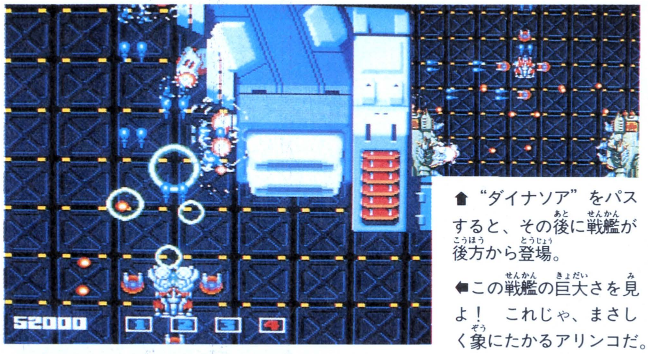
"ダイナソア"は、戦闘機射出ハッチ・レーザー砲・追尾ミサイルを舷側につけた艦。実際に対戦すればわかるけど、それらの兵器をミックスした弾幕は、とてもこの世の物とは思えない手ごわさだ。ボスキャラの"ジュリー"よりも攻略が難しいものね。



⬆赤ポッドを使って、横からガンガン攻めよう。敵の弾はそんなに速くないぞ。



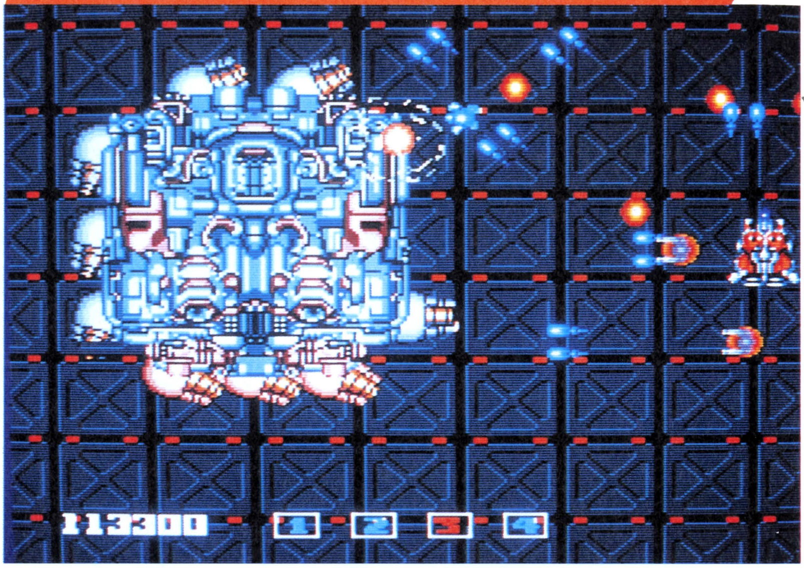
⬆このステージでは、とにかく赤ポッドが必要。横と下からの敵が多いのだ。



⬆"ダイナソア"をパスすると、その後に戦艦が後方から登場。

⬅この戦艦の巨大さを見よ！　これじゃ、まさしく象にたかるアリンコだ。

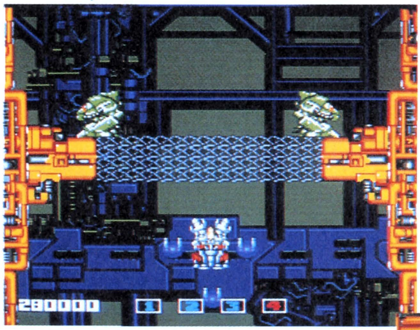
### STAGE 2 BOSS "JURRY"



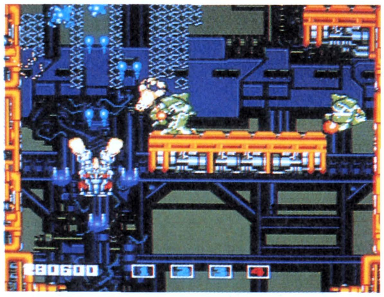
## ステージ4 画面いっぱいに広がる障害物と

いよいよ訓練ステージも大詰めのステージ4。舞台は、地球と宇宙とをつなぐ軌道エレベーター内部だ。ここは、ほとんど待ち伏せのステージといってもいいようなところで、放物線を描きながら落ちてくるミサイルや、通路を分厚く覆った電磁網など、選択武器を考えないととても突破できないぞ。

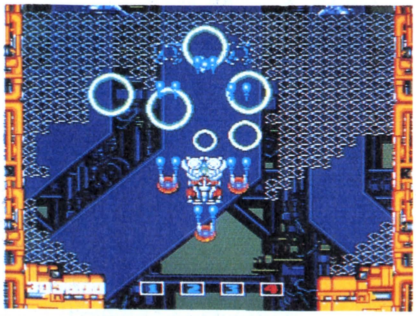
ボスの"ボーイ"は、自機よりもでかいミサイルを落としてくるヤツ。かわせるか？



⬅電磁網を破るとすぐに"テクター"が飛び降りてくるぞ。

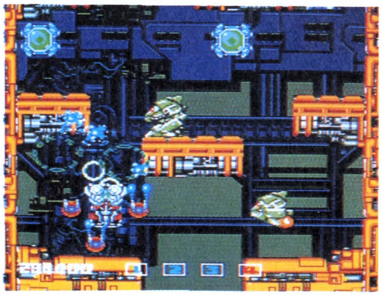


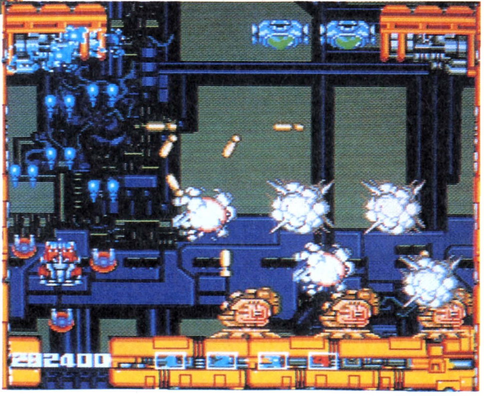
⬅電磁網の先には、だいたい一か所だけ穴がある。うまく探っていこう。



⬆これが、通路をふさぐ電磁網。できるだけ広く穴を開けていかないと、行き止まりなんてこともある。

⬇突然上から飛び降りてくる"テクター"。着地するとそのままトコトコ歩き出す。

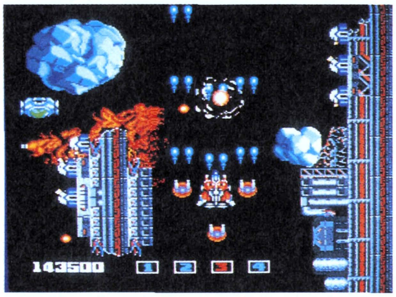




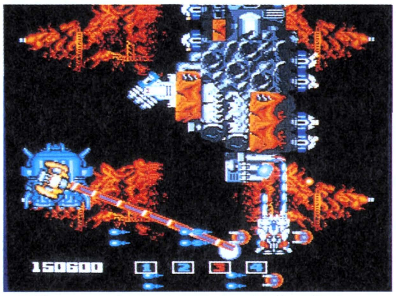
⬅放物線を描いて落下するミサイルを、一定の間隔をおいて発射する"トッポ"。スキを見て破壊だ。

## ステージ3 宇宙戦争だ

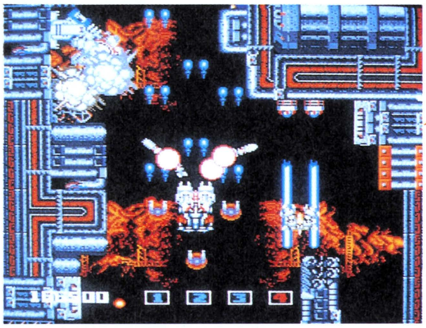
資源採掘場跡を舞台にした、地球外での戦闘がステージ3だ。ここでは、狭い通路にびっしりと並んだ砲台が戦闘の相手。さらに、でかい隕石が突っ込んできたり、自機を追尾レレーザーを吐く“バメラ”なんてのもいる。そして、このステージでの圧巻はボスキャラの“マイケル”。12本の屈折レーザーは恐怖だ。

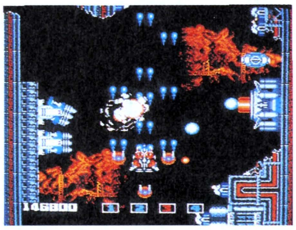


⬆隕石は、けっこう耐久力があるけど、じゃまっけなので破砕してしまおう。破片には当たり判定はなし。



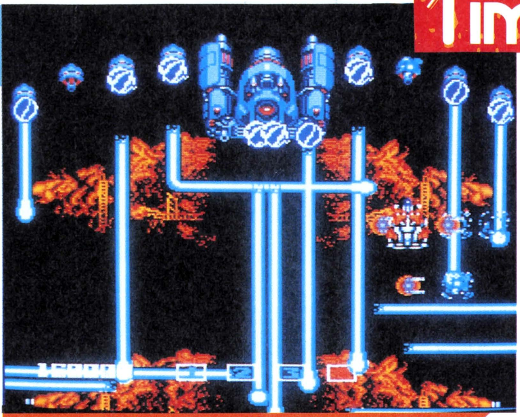
⬆左側にいるのが、“バメラ”だ。吐き出すレーザーは一瞬のうちに伸びるので危険。救いなのは、射程距離がそれほど長くないことだね。





⬆このステージではサーチミサイルが有効な武器だ。

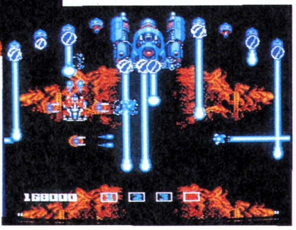
⬅両サイドからの攻撃は超ハード。壁にも気をつけろ。



## STAGE 3 BOSS “MICHAEL”

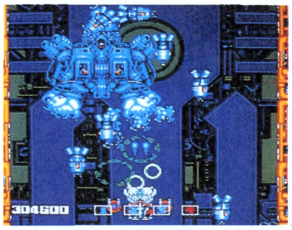


⬅“マイケル”は、現れると同時に12個のレーザー砲塔を射出。残念ながら、このときは攻撃ではないんだ。

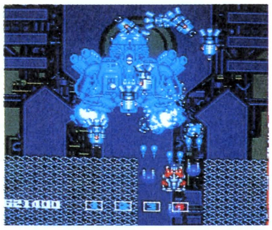


➡そして始まる恐怖の攻撃。ぶっとい屈折レーザーが、右に左に飛び回り、画面中を覆い尽くしてしまうのだ。ゲゲッ!!

## 頭上からの敵を突破せよ

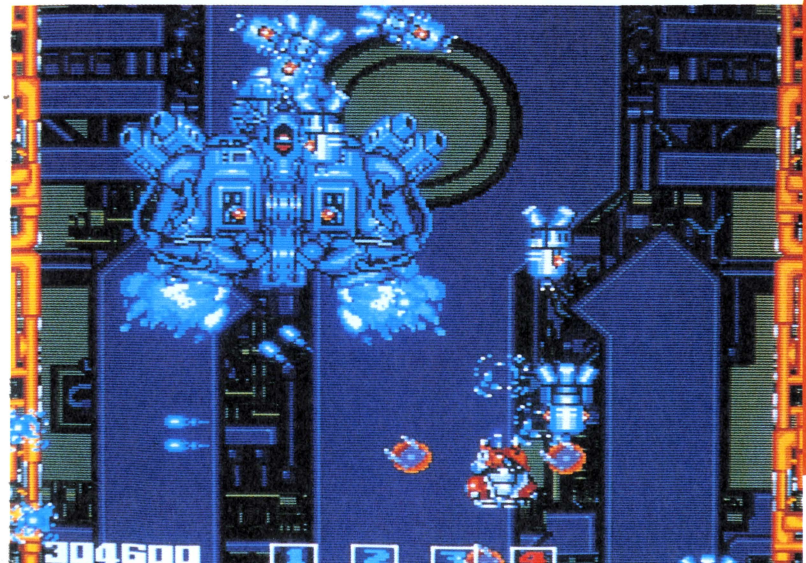


⬅次々に襲いかかってくるミサイルを、細心の注意でよけるのだ。青ポッドでいこう。



⬅対決にはいる前に十分なスペースを確保しないと、こ～んなふうになっちゃうぞ。注意して進みたいね。

## STAGE 4 BOSS “BOY”



### WRITER'S NOTE

『イメージファイト』が移植される!? この知らせを聞いたときは、あまりの喜びに3ベン回ってワンと鳴き、勢いあまってベランダから落ちたくらいだった。それというのも、ゲーセン版の激難さに攻略を断念した昔、いつかこのウラミを晴らしてやると、固く心に誓ったからなんだ。

で、実際にプレイしてみた感じは、これがアーケード版にそっくり!! なデキなんだ。「するってえと、難易度がゲーセン版と同じじゃあゲロゲロじゃ～ん」というのは心配御無用。このゲームの難易度設定というのは、敵キャラの耐久力や弾のスピードなどが変わるということなんだ。

だから、敵の出現パターンや攻撃のしかたはゲーセンそのままでも、下のランクなら普通の人でも十分に先まで進めるわけ。フリーコンティニュー制だしね。次号以降でも、キミのプレイを助けるべく、このゲームの攻略法などに迫っていく予定なので、楽しみに待っていてよね。（マコリン）

スペースインベーダー

# SPACE INVADERS 復活の日

10年以上昔に日本を熱狂の渦に巻き込んだ、「侵略者」が復活した！　元祖『インベーダー』で、懐かしさに浸るもよし、平成アレンジバージョンで、新たな『インベーダー』に燃えるもよし。ゲームフリーク必携のソフトだぞ！



タイトー／3月発売予定／￥5,800　STG　2M

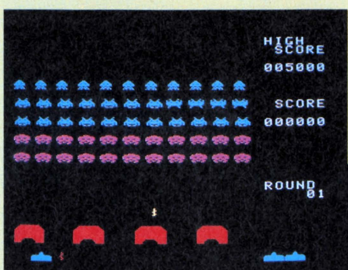
## 本家と分家の2モードで楽しさ倍増!!

### 本家

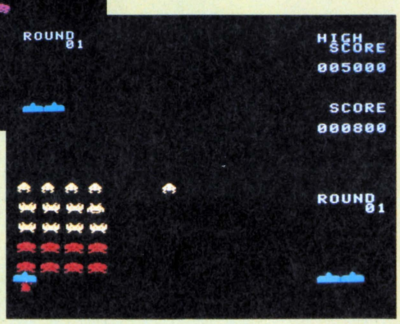
懐かしの元祖『インベーダー』。モノクロ画面にセロファン紙って訳じゃないけど、ベタっとした色の感じといい、動きといい、本物そっくり。"名古屋撃ち"はもちろん、"レインボー"なんてウラ技もしっかり入っているから、昔々にハマった人なら、あの頃の情熱を思い出しながらプレイできる。




➡懐かしのタイトル画面。逆さになったプレイのYを交換など、本物そのまま！




⬆毎度おなじみの、名古屋撃ち。UFOで得点アップするのに使った技だよね。でも失敗するとヒサンだったりする。覚えてたかな？




⬇いちばん下の1匹を最後まで残しておく。レインボーのできあがり！

### メインタイトル

ゲームを立ちあげると、まずこのメインタイトル画面が出現する。ここで本家を選択すると元祖インベーダー。分家を選択すると平成アレンジバージョンのタイトル画面になるのだ。

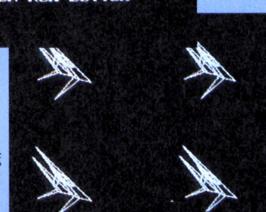



### 分家

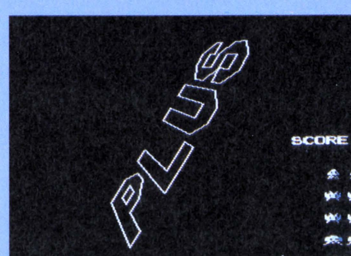
元祖でも、4年ほど前にアーケードに登場した『リベンジ　オブ　インベーダー』でもない。まったく新しい、PCエンジン版オリジナルの『インベーダー』を楽しめるのだ。




⬅平成バージョンのタイトル画面。ハイカラになっちゃって……。



➡いかにも懐かしの、線画のグラフィック。




⬆回転縮小機能!?　ってわけじゃないけど、なかなか見せてくれるタイトルデモ。

⬇アイテム盛りだくさんのパワーアップ版。なかなか派手なのだ。

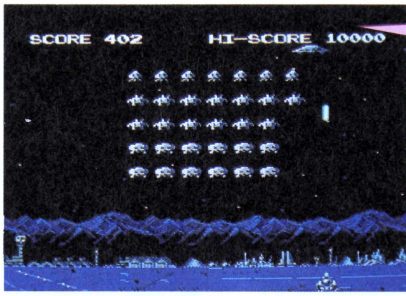


# UFOを撃つとアイテムが出現する!!

分家

平成アレンジ版の最大の特徴は、ユニークで派手に見せてくれるパワーアップアイテム。うまく使えば楽々クリアできるものから、あんまし役に立たない代物まで、全部で９種類のアイテムがあるのだ。すべてのアイテムは、UFOをうまく撃つことで手に入る。だから、元祖インベーダーで使った敵の隙間を縫って撃つとか、敵を残してUFOを待つなんてテクニックが、分家でもしっかり使えるのだ。






**あたり**

ＵＦＯの中央に弾を当てれば、アイテムを落としてくれるのだ。



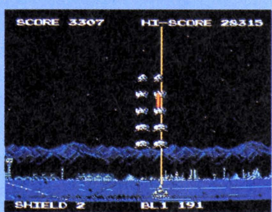
**はずれ**

ちょいと外れて端に当たると、ボーナス点は入っても、アイテムはなし。



## BL.1
### エネルギー200

縦に貫通レーザーを発射する。レーザーの照射時間は短いけれど、移動しながら、戦闘機の機関銃の要領で短くタタタッと撃つことで、敵は簡単に全滅させることができる。ＢＬ．っての はバスターレーザーの略だ。






## BL.2
### エネルギー200

ＢＬ．１と同じバスターレーザー。ただし、こっちは斜めに照射もできる。また、発射中に移動キーを押せば、照射角度が変わり、敵を蹂躙することができる。レーザーの動きは派手だが、狙いが定まらないのがミソ。






## H-BEAM
### 20発

照準に捕らえた敵を撃破するホーミング・ビーム。照準は必ず左下から右に向かって動く。最後の１匹を叩いたり、敵が下に降りすぎてる時に便利だ。




照準

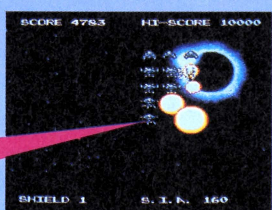


➡一度捕らえたらもう逃さない。



## S.I.A
### 5発

スーパー・イナズマ・アタック。自機が稲妻の如く動き、体当たり攻撃する。一度に縦２～３列の敵を殲滅するのだ。もちろん自機には傷ひとつつかないぞ。








## FFL
### 1発

ファイアー・フラワー・レーザー。つまり花火レーザー。ほとんどの敵を破壊する強力なレーザーだが、２～３匹残してしまうことも多い。それが下の方の敵だったりすると、けっこうヒサンだったりするのだ。






## RECOVER-S
### Shield+2

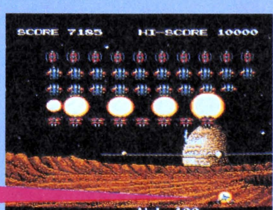
シールドを補強してくれる。言い忘れてたけど、平成版はダメージ制。弾をくらうとシールドの強度が１減り、０の状態でくらうと１機ミス。その面の最初からやり直しとなる。だから、シールドの補強はけっこう重要なのだ。






## H-L
### 2発

ハイパーレーザー。青く太いレーザーを発射し、敵に当たると左右に誘爆を起こして、横一列の敵をすべて破壊する。２発しか撃てないので、外すと悲しい。








## H-SHIELD
### 200EG+ダメージ

傘のようなシールドが出現し、自機を保護してくれる。かなり長い時間有効だけど、弾に当たると有効時間が減る。コイツはなかなか頼りになるアイテムだぞ。

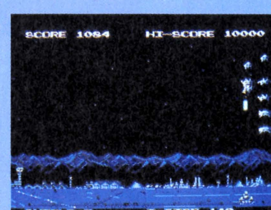







## T.STOP
### 10Sec

自機の移動・攻撃以外のすべての時間を止める。敵の動きはもちろん弾まで止めてしまうので、下手すると止まった弾に接触するという大ボケの危険もある。ハイパー・シールドに比べて、有効時間が短いのも、けっこう悲しい。



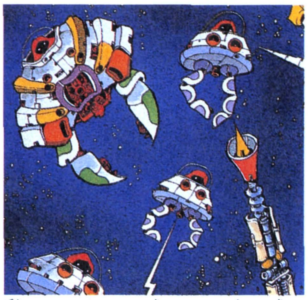
# 太陽系に侵入したインベーダーを叩け！

## 分家

太陽系に存在するほとんどの惑星は、すでにインベーダーたちの占領下。分家モードは、そんな暗い未来が舞台になっているみたい。

ゲームシステムは、元祖とさほど変化はない。左右に砲台を移動させ、連射できない弾で敵を破壊。全滅させれば面クリア。3～4面クリアすると、1話終了となる。元祖との大きな違いは、アイテムと敵の行動パターン。そして自機のシールド。2回まではダメージを受けても大丈夫なのだ。もちろんシールドがなくなった状態で攻撃をくうと、1機ミス。持ち機をすべて失うとゲームオーバーだ。

はたしてキミは、憎むべきインベーダーを撃退し、太陽系に平和をもたらすことができるかな⁉



### 第1話 反撃

戦場は地球、宇宙港のようだ。侵略者の攻撃を宇宙へ跳ね返せ！新しいインベーダーに慣れるための練習ステージのようなものだ。




⬆敵の爆発も、けっこう派手だったりするのだ。




⬆ＵＦＯの真ん中に弾を撃ち込むと、アイテムが出現する。

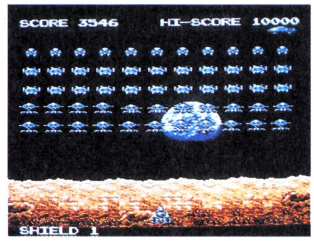



➡最後の1匹を倒す苦労は、元祖とほとんど変わりはない。

### 第2話 月面の死闘

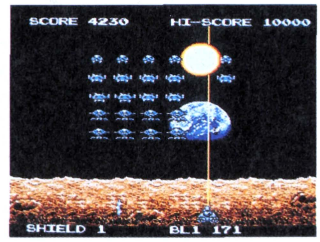
地球からインベーダーを駆逐した我々は、戦場を月面へと移した……。はるかに青き地球を仰ぎ見ながら、侵略者の編隊を撃破するのだ！

敵は元祖とほぼ同じ動きなので、楽勝で倒せる。ＵＦＯを撃つ練習をしながら、アイテムの使い方を覚えるためのステージってとこかな。




⬆背景に浮かび上がる地球が美しい、月面の戦いだ。

⬇アイテムを有効に使用して、侵略者たちを撃滅するのだ！

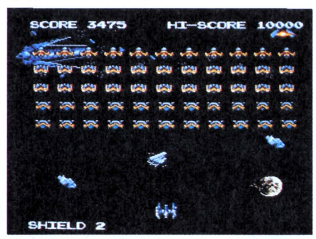


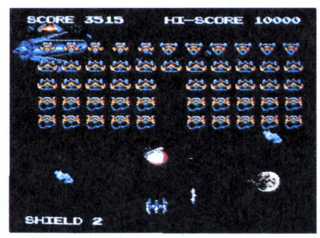

### 第2話 星の叫び

無惨にも破壊されたコロニーの近辺で、インベーダーの編隊をキャッチ。仲間の無念を晴らすべく、敵を撃滅するために出撃する宇宙戦闘機。

破壊不可能なコロニーの破片が、攻撃の邪魔をする。地上砲台より弾が小さいので、慣れないとけっこう苦戦するぞ。

⬇破壊されたコロニーを舞台に、宇宙戦が繰り広げられる。



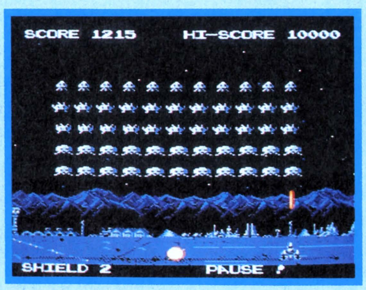



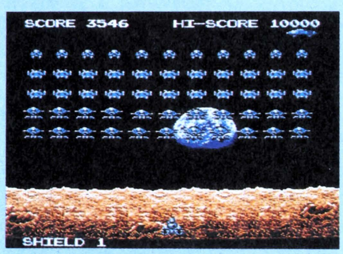

⬆コロニーの破片は破壊不可能。けっこう邪魔な障害物だ。

## プレイのたびに面が違う

第1話「反撃」をクリアすると、第2話に行けるんだけど、なぜか第2話は「星の叫び」と「月面の死闘」の2種類ある。ステージは階層構造になってるのだ。クリアまでのルートがたくさんあるので、2～3回クリアしたくらいでは、すべてのステージは見れないぞ。

### 第1話 反撃

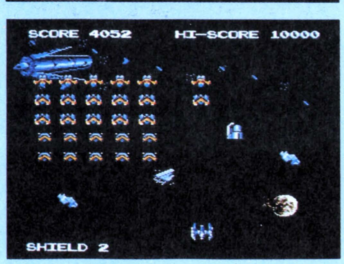



### 第2話 月面の死闘




月面を舞台にした地上ステージ。自機は第1話と同じ地上砲台だ。敵の形は違うけど、攻撃は第1話の敵とたいして変化はないみたい。「星の叫び」よりはカンタンにクリアできるステージみたいなのだ。



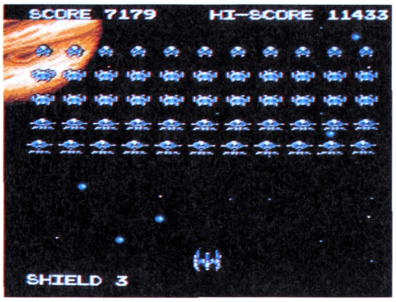

### 第2話 星の叫び




コロニーの浮かぶ、地球の軌道近くの宇宙が舞台。自機は宇宙戦闘機。弾が細く小さくなっている上に、邪魔な障害物まで存在する。「月面の死闘」よりは難易度が高いステージと言っていいだろう。

## 第3話 木星の引力

地球をはるか後にして、木星軌道を舞台に戦いは続く……。敵は第2話「星の叫び」と同じだけど、攻撃は激しくなっている。




## 第4話 苦戦

第3話の「ここはどこ!?」と同じく、敵の姿が自機の上方しか見えない。当然敵の攻撃も激しくなっている。敵の行動パターンが素直なのは救いだが、まさに「苦戦」は免れないステージだ。



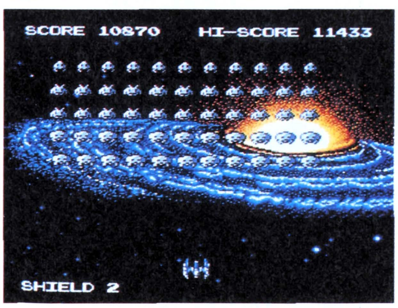




➡敵の姿がほとんど見えないので、後何匹でクリアなのかもわからない。

## 第4話 銀河の腕

銀河系をバックに、元祖インベーダーと同じような形の敵を相手に戦う。背景に紛れて弾が見づらいので、けっこう注意を必要とするステージだ。

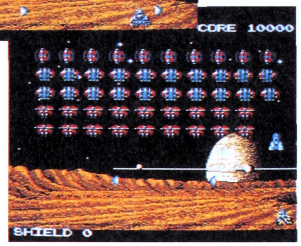



## 第3話 土星の月

地平線に半分姿を隠した土星の輪が美しい。が、そろそろノンキなこともいってられなくなる。衛星の地表を舞台にした戦いだ。敵編隊の最上段に位置するヤツは、細身で弾が当てづらいぞ。



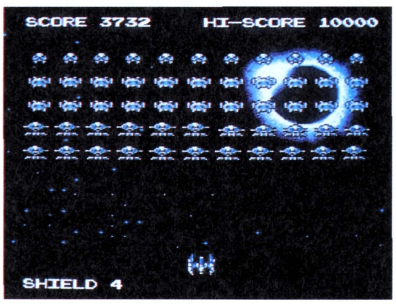

⬅美しい輪を持つ土星の衛星を舞台に、熾烈な戦いは続く。




➡敵の攻撃はどんどん激しくなっていく。アイテムは絶対に逃すな!

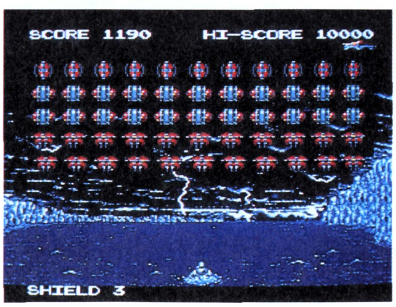
## 第4話 太陽の兄弟

日食のときの太陽のような背景の中、激しいバトルを繰り広げる。敵の攻撃は激しいが、トラップがないので他の話よりは楽にクリアできるのだ。




## 第4話 大海戦

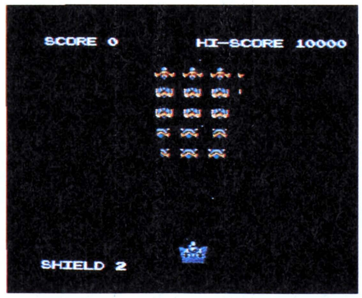
美しい海の上でも、インベーダーとの戦いは繰り広げられている。背景に書き込みが多い分、敵や弾は見づらいが、たいして難しくないステージだ。




## 第3話 ここはどこ!?

ワープでも失敗したか、時空の裂け目にでもつかまったのか、どこだか全然わからない場所にも、インベーダーの編隊は存在していたのだった……。

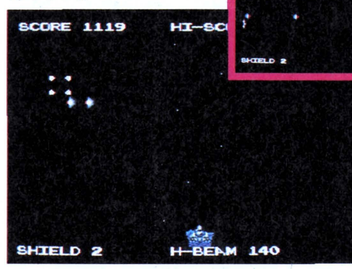
自機の上方、角度で言って15°くらいしか、敵の姿が確認できない。唯一弾が見えるのは救いだけど、非常にツライ戦いになる。特に最後の1匹を倒すのがきつい。タイミング、そして敵の弾を見ながら、カンで撃つしかないのだ。便利なアイテムを持っていれば別だけどね。




⬅見えている敵の数は少ない。でもこれは、面の最初なのだ。

⬇ホーミングなどのアイテムを使えば、見えない敵も怖くない!?






⬆敵の姿は見えないが、弾は見えてくれるのだ。

## WRITER'S NOTE

思いきり懐かしの『インベーダー』。レインボーができると聞いて、なんとか画面を出そうとして徹夜してしまったバカモノとは、ワタシのことだったりする。アイテムが盛りだくさんで、派手さがめだつ分家の出来も、なかなかいい。短期間ハマって後はポイっ!ってより、折を見てじっくりプレイするソフトとして、十分に買う価値はあると思う。

しかも、分家のデモの、あのグリーンモニター風ライン画面ってのは最高! によかった。あれは思わず「あの頃」の懐かしさに浸れる。ついでに、ゲーム業界最古参のタイトーさんには、あの手のベクタースキャンっぽいゲームも作ってほしいな、と思ってしまった。『ディフェンダー』とか、『バトルフィールド』みたいなのを。なんて考えるのは、そろそろオジサンに近づいてきた証拠かな…。　（マッピー）

恋人ジェニファーはどこに!?

# スプラッターハウス



ナムコ／4月3日発売／予価¥6,800　ACT　4M

さーあ、いよいよ来てしまった！　全国2500万の血に飢えたゲーマー諸君（笑）、あの禁断のホラーアクションゲームがついに登場するぞ。もはや夜中にトイレへは行けない!?

## 呪われた館から脱出せよ！



森の中でリックとジェニファーを襲った、突然の嵐――。吸いこまれるようにして2人が入った館、それはゾンビたちが巣食う恐怖の「スプラッターハウス」だったのだあっ！（エコーかけて読むように）。

気がついたときには、ジェニファーの姿はなく、リックは仮面をかぶった筋肉質の男へと変貌していた。「仮面の精」の導きをうけながら、リックはゾンビどもと戦い、ジェニファーを救うため館をめぐり歩く……。

――というワケで、ゲーセンでおなじみの人も多い『スプラッターハウス』なのだ。

ホラームービーのノリをふんだんに取り入れた、画期的アクション。キックやパンチ、そしていろいろな武器を使って、襲いかかるゾンビをけちらして進め。血しぶきを上げて崩れ落ちるゾンビに惚れてしまったとき、キミはすでに禁断の境地へと踏みこんでいる。

行け行けリック、ドンと行け！　恋人ジェニファーを救うため……！

## 正しいスプラッターのしかた

### パンチ

ノーマルな攻撃。素手でグシャッとゾンビをたたきつぶすのだ。ためらう余裕はない。



### 武器でクリーンヒット



⬅これは角棒での攻撃例。ミゴトにシンをとらえた！



⬆おーっとミゴトな当たり！　フェンス一直線!!



⬅そしてダラーンと崩れ落ちる……まさに消滅の美学。

### スライディングキック！




⬆これぞあらゆる攻撃パターンの中で、もっとも強力で美しい手段。慣れるとヤミツキに……!?

## こんな武器があるのだ



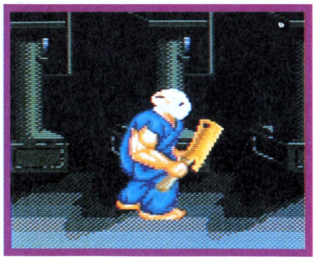
### スパナ

敵に向かって投げつける。1回投げたらそれでオシマイなので、超その場しのぎの武器だ。姉妹品の小石もヨロシク。



### 銃

3面でしか出てこない。遠くの敵に有効だが、弾数に限りがあるのが難点。ピギーマン対策として手離せない武器なのだ。



### なた

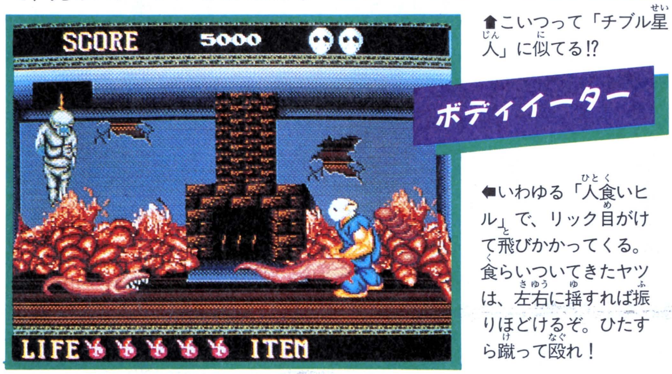
アーケード版では鉄だったが、PC版では金のナタ。鉄のナタを池に落としたかわりに、神様が授けてくれた（ウソです）。

# 恐怖に打ち勝ち、怪物と戦え

## 1 地下牢のシーン

まずは暗くジメジメした地下室を脱出しよう。前方からやってくるゾンビやコウモリなどをブッ飛ばしながら進むのだ。たまに背景の死体(?)が吐くゲロ攻撃が、なかなかクセモノだ。
各種の攻撃の基本をマスターして、先のステージにそなえよう。






⬆こいつって「チブル星人」に似てる⁉

⬅いわゆる「人食いヒル」で、リック目がけて飛びかかってくる。食らいついてきたヤツは、左右に揺すれば振りほどけるぞ。ひたすら蹴って倒れ！

## 2 屋敷の別館

地下牢を脱出し、舞台は屋敷の中へと変わる。
前後から襲ってくるゾンビにはなかなか油断できない。また、天井の穴からズリッと落ちてくる、首つりくん(仮名)にも注意して進まなくてはならないのだ。

ここを抜けると、次のシーンは地下水路。ドブ色のウォーターゾンビが前後から現れ、襲いかかってくるぞ。また、プカプカ浮かぶ鉄球(浮いているから鉄じゃないって⁉)にも、さわると「OUCH！」ってことになってしまう。
地下水路を抜けてメインルームに出ると、そこで待っていたものは…⁉





⬆出たり引っこんだりしている首つりくん(仮名)。

➡ウォーターゾンビにはジャンプキックで対抗しよう！

## 3 降雨の森林

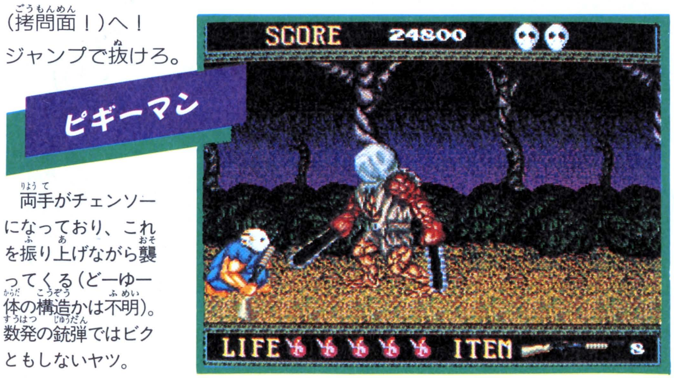
館の別館を抜け、本館へと続く長い道。強い雨までが降っている。
途中の古い橋には水たまりがあるが、これがなんと動いており、ハマると引きずりこまれて「漆黒の川」(拷問面！)へ！ジャンプで抜けろ。



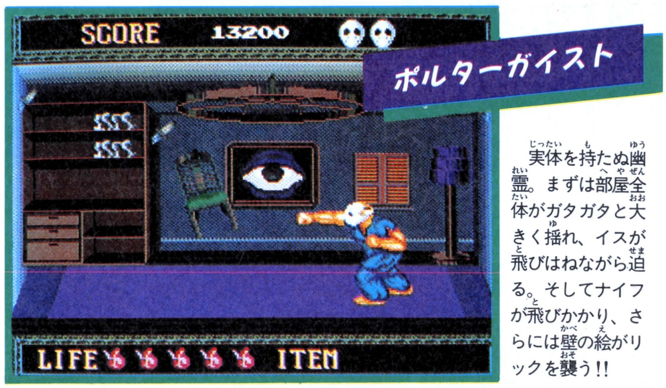
⬅死肉をむさぼるワンちゃん(そんなかわいくねーって)。



➡水たまりにハマるとこーなる。きゃー、引きこまれるぅ‼




両手がチェンソーになっており、これを振り上げながら襲ってくる(どーゆー体の構造かは不明)。数発の銃弾ではビクともしないヤツ。

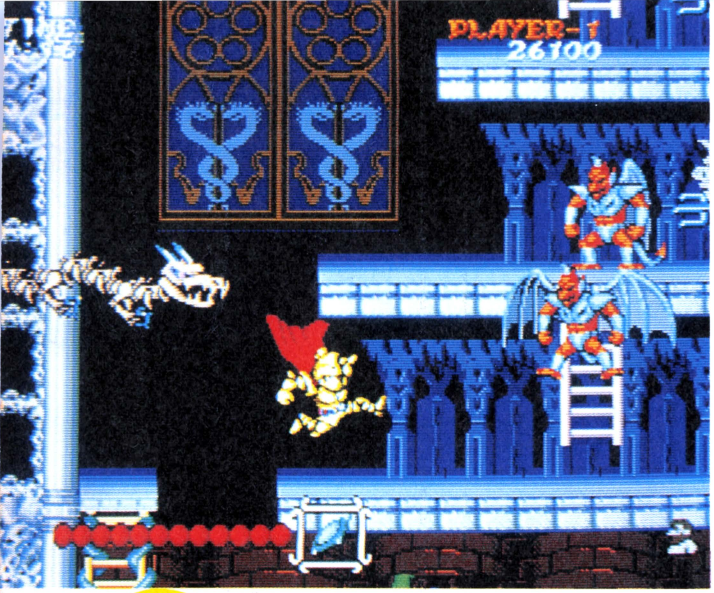



実体を持たぬ幽霊。まずは部屋全体がガタガタと大きく揺れ、イスが飛びはねながら迫る。そしてナイフが飛びかかり、さらには壁の絵がリックを襲う‼

### WRITER'S NOTE

モンスターをやっつけると、緑色の血しぶきを上げて崩れ落ちるよね。この色がまた、なんとも毒々しい感じで、イイ味を出してるワケなのだが、じつは開発中はこれが赤色だったのだ。これじゃ生々しすぎる‼　って、んで、今の色になったのである。

FC版ではコミカルタッチにアレンジされたこのソフトだが、やはり『スプラッター』であるからには、こうでなくちゃいかんね！　まさに「醜き者の美学」を淡々と語るような、地の底からのうめき声が聞こえてくる、この感じが絶品なのだ。(た)




# DAIMAKAIMURA 大魔界村

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　ACT　SG　8M

きたきた〜!!　いよいよSG版『大魔界村』の全貌が見えてきたぞ〜!!　実際、動いているところを見ると、「このゲームをやるためにSGを買ってもいい！」と思わせるくらいのデキなのだ。8メガの大容量も威力を見せつけているね。

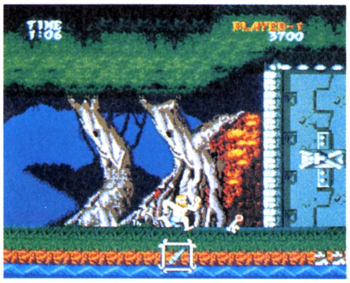
## いよいよ開発も大づめ

魔王ルシファーに殺されてしまったプリンセスの魂を取り戻すべく、戦いの旅に出るというストーリーの『大魔界村』。SG専用というだけあって、そのグラフィックのスゴさは画面を見てもらわなきゃわからないくらいスゴイ。キャラクターもよく描き込んであるし、『大魔界村』ファンは絶対買いの1本だよ。ついでにSGもね。

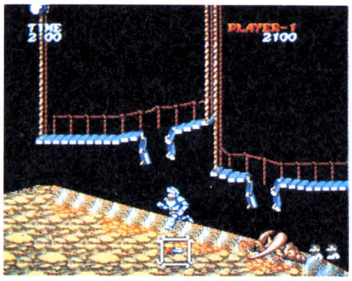



⬆強大な敵と戦うアーサー。どの敵もハンパな強さじゃないぜ！

⬇敵を倒すとご覧のとおり扉が開く。パンツ姿もヨロイ姿に回復するぞ。




⬇つり橋だって、そうカンタンには渡らせてはくれない。もう場所を覚えるしかない!?




## 武器一覧

### ヤリ

アーサーが最初から持っている武器。バランスはよい。

### ナイフ

連射ができる。ゲーム中最も使える武器といえる。

### 剣

通常武器の2倍のダメージを与えることができる。

### ナパーム

着地した後、しばらく燃え広がる。威力は強い。

### オノ

攻撃範囲は広いが、連射できないのが欠点である。

### 円盤

地面に沿って飛ばすことができる。使い道は多い。

## がんばれ!! アーサー

下の写真、これみなアーサーなのだ。これだけ多彩な表情を見せてくれるのも、この『大魔界村』の魅力的なところだね。しかし“おじじ”には笑わせてもらった。

### ヨロイ姿

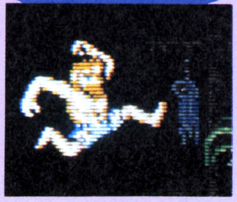


⬆きわめてノーマルなアーサー。



⬇気合をためて魔法を使おう。

### パンツ一丁



⬆ひいぃっ！　パンツだけはカンベンブリーズざんす！

### アヒル



⬅これじゃ階段も上れないし、攻撃もできないぞ!!

### おじじ



➡お年寄りは大切にしましょう。すべてが遅いおじじ。

### あ・わ・れ



⬆死ぬと一瞬にしてガイコツに。アーサーよ、お前は弱かった…。

# 移植度・グラフィックともに限りなくオリジナルに近い！



オリジナルの『大魔界村』は、グラフィックの細かさで好評を博したゲームだったんだけど、このSG版『大魔界村』ではそれを見事に再現している。ざっとプレイして気がついたところをあげてみると、まず「二重スクロールがきれい」ということ。プレイヤーから見ていちばん遠くの画面が、ことのほか細かく描かれている。次に、「ボスの出現方法がカッコイイ」があげられる。1面のボスならば、ちゃんと表面がバリバリはがれてから攻撃を開始する、といった感じだ。この完成度、まさに脱帽モノである。

## Stage1

この面は後半の触手＆花攻撃がキツイ。片っ端から打ち倒していくのが得策。ギロチンにも注意。



⬅ここから左へジャンプすると宝箱が出る。



⬅おっと宝箱発見。中身は宝かバケモノか!?



⬅木の上に陣取っているハゲタカは飛び立つと面倒なので早めに処理しよう。



➡背景もかなり凝っている。これならアーケードファンも100点満点あげられる。

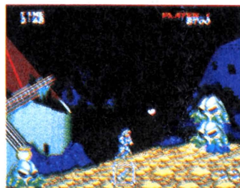


## Stage2

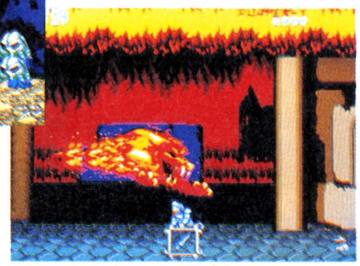
カメがジャンプしてくるところでは、あわてずに落ちてくるのを見極めることがコツ。後半はコウモリの動きにまどわされないように。



⬆炎に包まれた街を走り抜けるアーサー。先はまだ長いぞ!!



⬆バックの砂サラサラもきれいに再現されている。



➡このボスが落としてくる火の弾は気をつけよう。

## Stage3

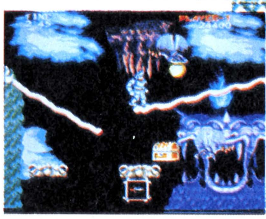
ジャンプのタイミングが問われる面。パターンをつかめ。



⬅ボスはもうすぐだ！ こういうつまらないところで落ちたりしちゃだめだよ。慎重にね。



➡うお！ 目の前には敵が！ これはさすがによけきれない。



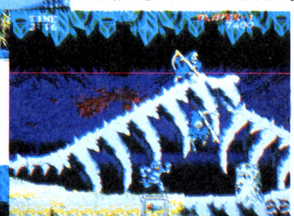
⬅この場面はタイミングが命。舌の伸びてくる場所とタイミングは、絶対に把握しよう。宝箱は取ろうなんて思わないほうがいい。

## Stage4

だんだんアスレチック色が濃くなってくる。ガンバレ!!



⬅じっとしているとズリズリと滑ってしまう。倒せる敵は早めに倒しておこう。足場の悪いところの鉄則だ。



➡上から敵が降りてきた。やられる前に倒そう。



⬅エレベーターの下の口に降りてしまうとアウト!! ここはすばやい動きが要求される場面だ。あわてた方がマケ。

## Stage5

強敵続出。それぞれの動きを考えて行動しよう。



➡毎度毎度、この「レッドアリーマー」には泣かされる。だって弾をよけるんだもん。



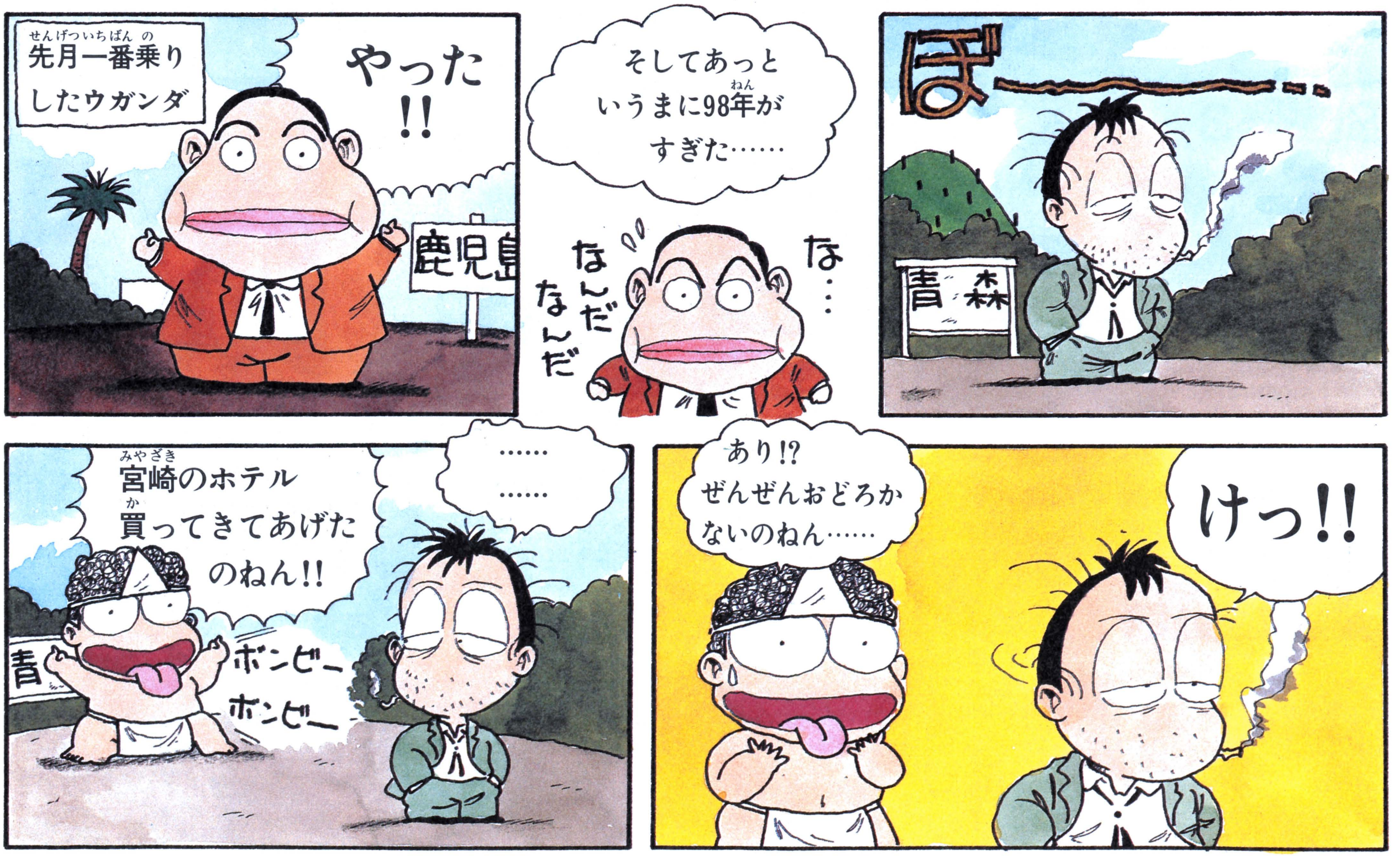
⬅ホネだけのドラゴン登場。動きが読みづらいので、あまり相手にしないほうがよい。

### WRITER'S NOTE

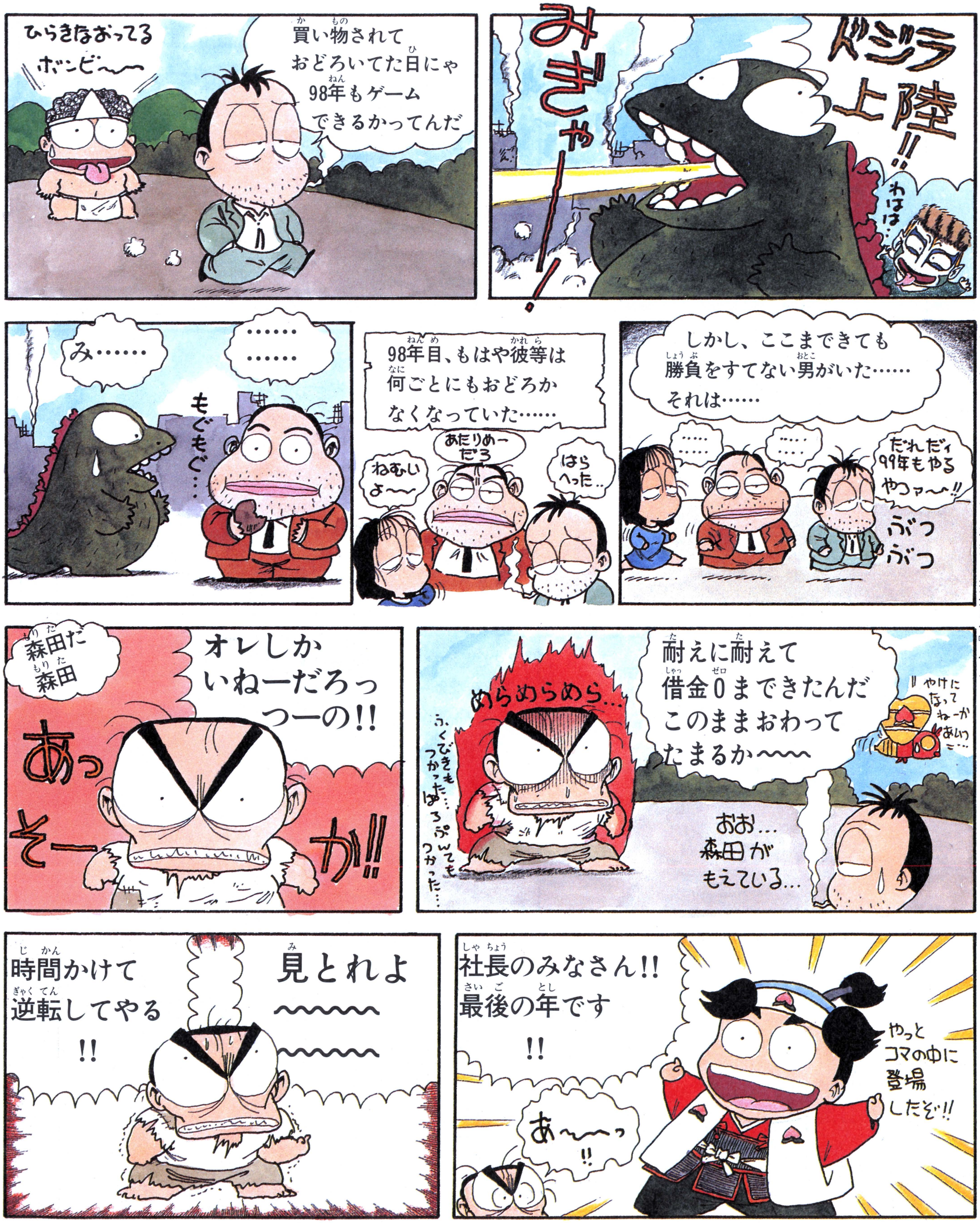
このゲームは結構はまった……といってもアーケード版じゃなくて、メガドライブ版ね。あれでもボクにしてみたら大した移植だったけど、今回のSG版はそれを大きく上回っているようだ。まずオープニングデモがあるのには驚いた。メガドラ版では削られていたのでちょっぴりしおしおだったけど、SG版には堂々と入っていた！ これが入っていると、マニュアルを読まなくても、ある程度アーサーが何をやろうとしているのかがわかるから、感情移入の度合いが違うってものだ。なんにせよ家庭用でここまでできることを証明した1作であることはいうまでもない。（YAS）

# いよいよクライマックス、画伯のオチは果たして!?




SUPER 桃太郎紀行愛読者プレゼント！：リプレイコミックの最終回を記念して愛読者の皆さんにプレゼントをしちゃうぞ！ 盛本画伯サイン入りテレカ、生イラスト入りＴシャツを各５名に大プレゼント。「マルカツＰＣエンジン 盛本画伯プレゼント」係にどんどんハガキをちょーだい。まってるねん！




快才絵師・盛本先生にお便りを
桃鉄にご自身もドップリ。コントローラーを持つ手に力が入る。そんな師にお便りを出そう!!
宛て先／〒102 千代田区九段南4—7—16 市ヶ谷KTビル『スーパー桃鉄・盛本画伯』係へ、まってるよ〜!!



ミス社長!! カードのもらえる駅です!!
あんだよ〜 うっせーな〜〜
イエロー Station
もういらねーよ そんなもん
ミス社長はリニアカードを手に入れた
リニアカード
物件もカードもいらぬ それよりもあたしゃ朝寝がしてみたい
それが彼らのホンネだった…
オリは夜食もくいたいけどな…
ふんて
リニア
カード!!
カードほしい… カードくれ〜〜〜〜〜〜〜 ……
ばいきゃく
ウンチ
やすい ほけ
なんでオレのカードはこんなに……
ロクでもないんだ〜〜〜〜
以来、彼は夜な夜なカードを求めて歩く
カード=ゾンビとなったのである……
あ〜〜 カ〜ド〜〜 くで〜〜
さすなっ!!
あはは.. ざまあみさらせボケェ!!
だっ…
誰だ!!
わしじゃ!!
人間1人とコンピュータ3人、すでに28時間経過
バカだバカ…




ご愛読ありがとうございました。おしまい！

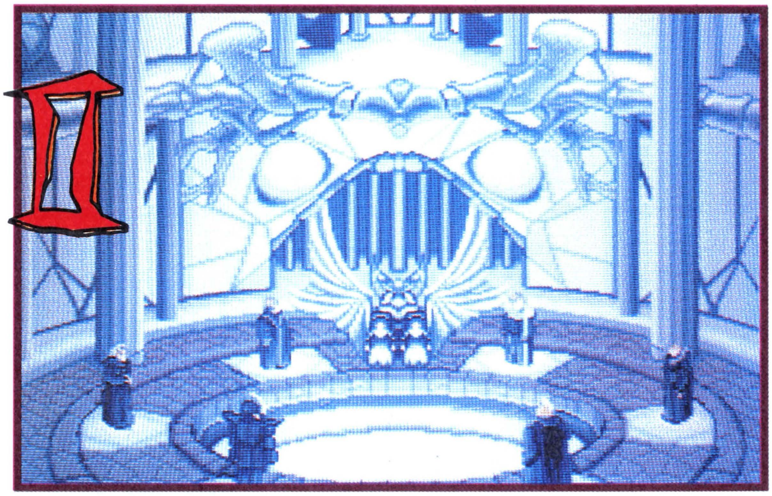
# HOW TO WIN

違いのわかるゲームマニアに捧ぐ

## ㊗PC直伝 攻略法のページ

サルモンの神殿へ突入するぞ！

# イースI・II



ついに『イース』の冒険も後半戦。今月からは、このゲームで一番の難関といわれているサルモンの神殿が舞台だ。広く、しかも複雑な構造をしているだけに心してかかろう！

ハドソン／発売中／¥7,800　RPG

## 立体迷路、サルモンの神殿を攻略するぞ!!

### ルーに変身して門番をだまそう




➡ルーに変身して門番に話しかけよう。

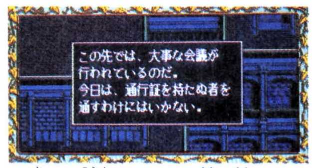
神殿に入るには、テレパシーの魔法でルーに変身すればいいんだ。門番は、ルーが持っているアドルの装備を見て「アドルを倒してきた」とカン違いして門を開けてくれるぞ。

### ザバはどこにいるのか？

門番は、ルーに変身したアドルに「ザバ様に報告してこい」ともいってくる。ザバは門番が教えてくれた場所にはいないけれど、神殿内のモンスターに聞けばどこにいるかわかるぞ。でも、そこへ行く途中に落とし格子があって、番をしているモンスターに「通行証」を見せないと通れないんだ。困ったなぁ。

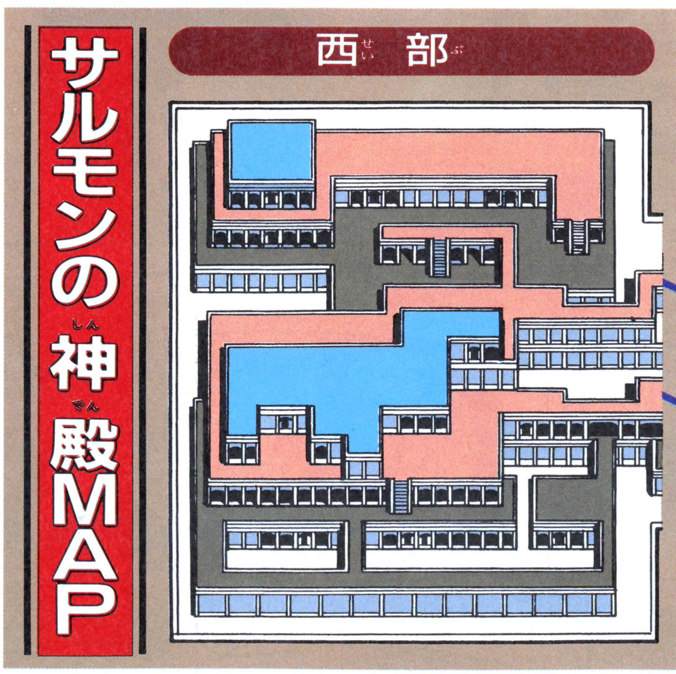


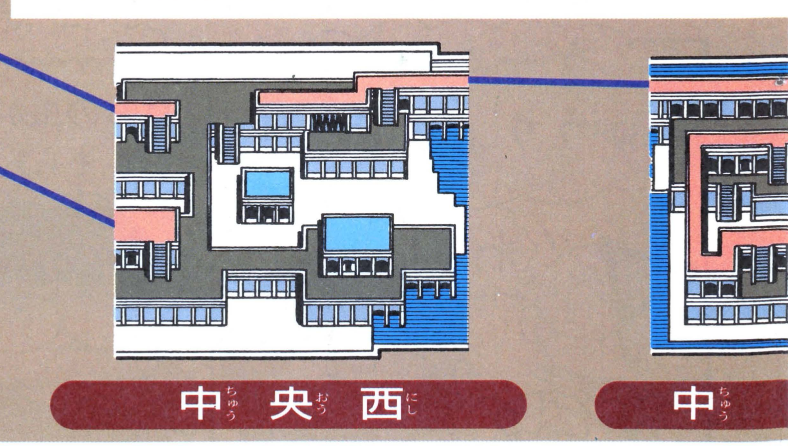

⬆神殿にいるモンスターに話しかけて、サバの居場所を聞き出そう。




⬆落とし格子があって、先に進めない。「通行証」はどこにあるんだろうか？

## サルモンの神殿MAP

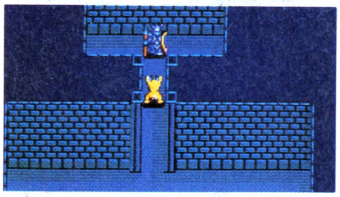


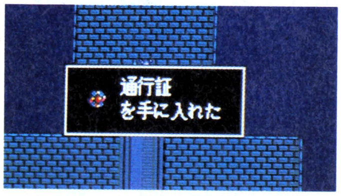
## 通行証はルーに変身して、話しかければもらえる

とにかく「通行証」を手に入れないことにはどうしようもないので、神殿内を探索することにした。もっとも、今はまだ行けない場所が多いんだけれど。

そうこうするうちに、東部の下の方で「通行証」を発行してくれる部屋を見つけた。ここでは神殿の入口と同じように、ルーに変身すれば「通行証」をもらえるぞ。



⬅ここが「通行証」の発行所。上にいるモンスターに話しかけてみよう。

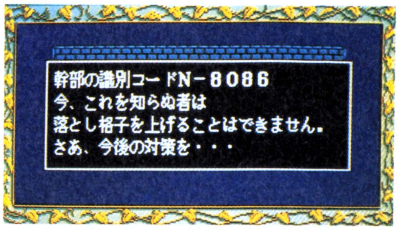



➡「通行証」を手に入れたぞ！ さあ、「北の会議室」をめざそう！

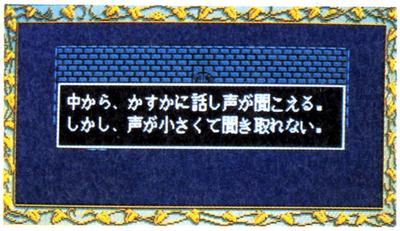
## 「ささやきの耳飾り」で会議を盗み聞き！

「通行証」を手に入れたアドルは、例の落とし格子を通って「北の会議室」を見つけることができた。そこでは、なにやら重大な会議の真っ最中とかで中に入れてもらえないけれど、残念がることはないぞ。なぜならば、今が情報収集のチャンスなんだから！ 会議室の前で「ささやきの耳飾り」を身につけて、会議を盗み聞きしちゃおう。

中では侵入者（アドル）への対策などを話し合っていた。まさかアドルが聞いているとは思わないだろうけど。ここでは、別の場所にある落とし格子を通るために必要な識別コードを聞くことができるぞ。




⬆落とし格子を通るための識別コードを聞くことができたぞ。幹部しか知らないはずの極秘情報だ。




⬅う〜ん、よく聞き取れないなぁ。ここは「ささやきの耳飾り」を使って……。




⬆さっき話を聞いたから、こんな質問をされてもへっちゃらさ！ 答えはN－8086でしょ？

## 「やすらぎの指輪」もあるぞ

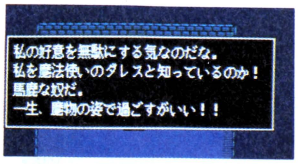
神殿東部では「やすらぎの指輪」というアイテムも手に入れることができる。これをつけるとMPの消費量が半分になるんだ。ルーに変身しているとどんどんMPを消費するだけに、とってもうれしい指輪だね。



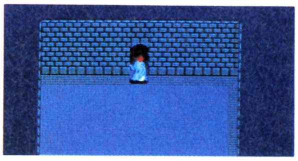

⬅部屋の中に置いてある宝箱に入っているぞ。

## ダレスにおどされてもひるんじゃだめだ！

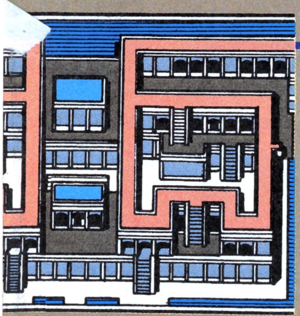
神殿中央西にあるダレスの部屋へとやってきたアドル。いつものようにルーの姿でいたけれど、ダレスにアドルであることを見破られ「人間に戻れなくしてやる」とおどされてしまった。しかしここで引き下がってはダメだ。たとえ魔物に変えられてしまっても、きっと人間の姿に戻る方法があるはずだから……。



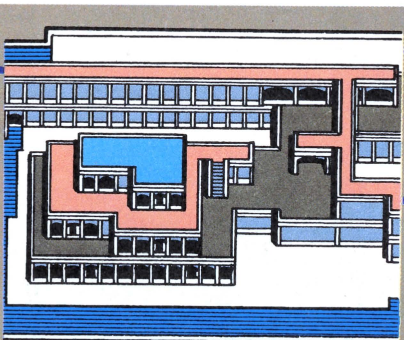

⬅正体がバレてしまった！ 強行突破しようと思ったけど…。



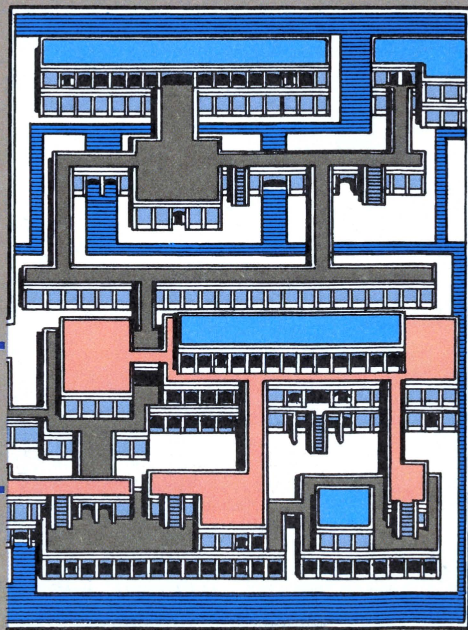
⬅ついに魔物にされてしまった。どうすればもとに戻れる？



央



中央東



東部

イラスト／かんなたかし

## ダレスのいた部屋から地下水路へと行くことができる

ダレスに魔物にされてしまったアドル。でも、なげいてなんかいられない。ダレスのいた部屋の奥には地下水路西部へと通じている階段があるから、そこから先へ進むんだ。



⬅ダレスの部屋を通り抜けると、こんな場所に出る。神殿の地下に広がる水路だ。

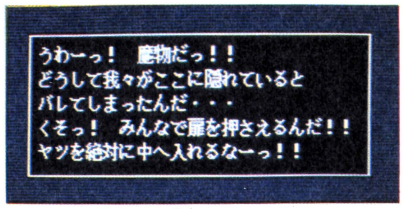
## 脱走者の隠れ家発見！　ところが…

地下水路西部の左下には、脱走者たちの隠れ家がある。でも、中へは入れてもらえないんだ。考えてみればアドルは今魔物の姿をしているんだから、当たり前なんだけど……。とはいえ、せっかく見つけた味方だけに、ぜひとも話を聞きたいところ。

ここはひたすら何度も話しかけてみよう。すると、ダレスの呪いを解くには「聖なる杯」というアイテムを持ってレグを訪ねればいいと教えてくれるぞ。



⬆ここが脱走者の隠れ家の入口だ。やっとのことで見つけた味方たち。ホッと一息、と思いきや……。

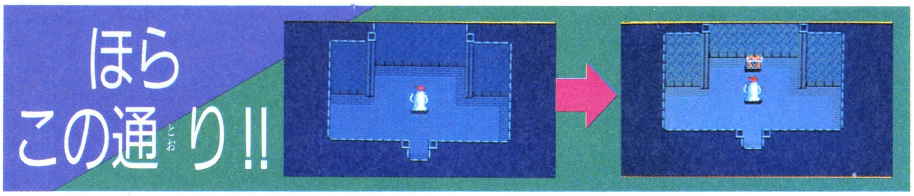



⬆なんと、魔物とカン違いされてしまった。ダレスの呪いを解かないと人間と信じてもらえそうにない。

## ライトの魔法を使えば、隠された宝箱を見つけることができる

「聖なる杯」が神殿西部にある神官ダビーの部屋に隠されていることを教えてもらったら、さっそく取りにいこう。他の部屋と壁の色が違うから、すぐに見分けがつくと思うぞ。

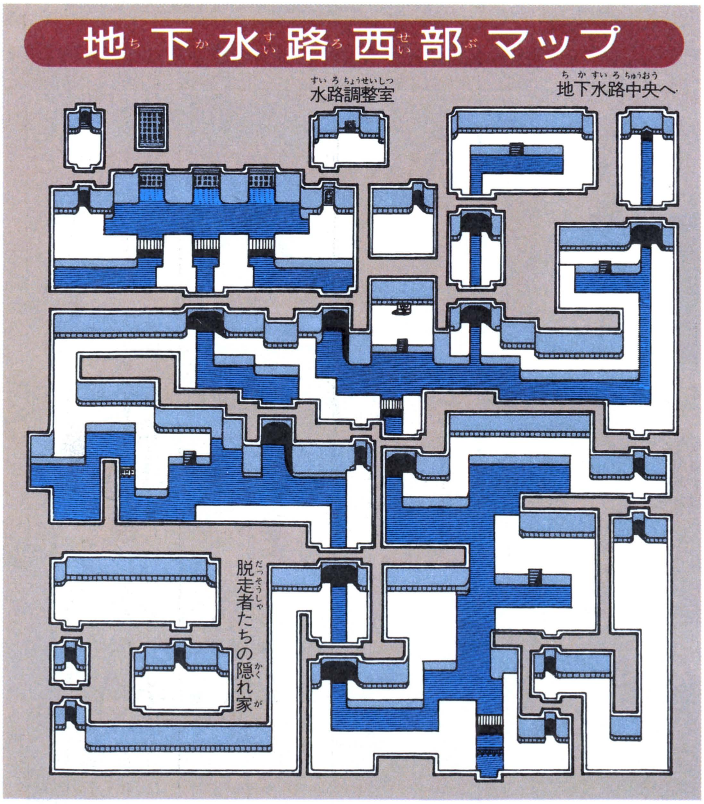
やっとの思いでたどりついたけれど、残念なことに部屋の中は空っぽ。でもあきらめちゃダメ。壁の色が違う部屋なんてほかにないんだから、絶対ここにあるはず。実は、ここでライトの魔法を使うと宝箱が出現するってワケ。







⬅宝箱の中には情報どおり「聖なる杯」があった。これで人間に戻れるぞ。




## ラミアの村へ戻り人間の姿を取り戻そう

無事に「聖なる杯」を手に入れることができたら、今度はラミアの村をめざそう。そしてレグ老人の家にある古井戸の水を飲ませてもらうんだ。

この井戸は700年くらいも前に作られたといわれている。普段は単なる「おいしい水」でしかないんだけれど、「聖なる杯」に水をくんで飲むと特別な力を発揮するのだ。

これで、アドルは再び人間の姿を取り戻すことができた。さあ、すぐに脱走者の隠れ家に行こう！




⬆「聖なる杯」を持ってレグの家を訪れると、こんな反応が。



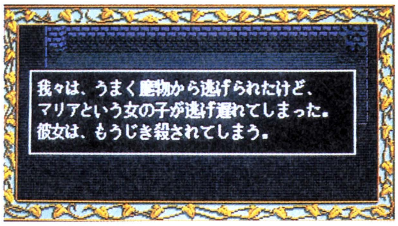

⬆杯にくんだ井戸の水を飲むと、ダレスにかけられた呪いが解けていく。そして……。



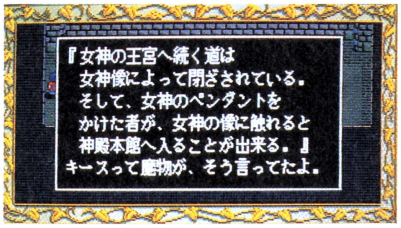
やったね！

## 脱走者の隠れ家に入れてもらえたよ！

人間狩りによって捕らえられたが、なんとか魔物の手から逃れてきた人たちが身を寄せあっている場所、それが地下水路西部にある脱走者たちの隠れ家だ。ここはまだ魔物たちに発見されていないようで、何人もの人たちが隠れ住んでいる。そして、1日も早く神殿から逃げだそうと計画を練っているのだ。彼らは今までに集めてきた情報をアドルに教えてくれるから、ひとつ残らず聞くようにしよう。




⬅中には思ったよりも多くの人間がいる。とにかくみんなに話しかけてみよう。




➡ここにいる人たちは、いろいろな情報を知っている。みんなと話すようにしよう。

## 隠れ家でリリアと再会！　しかし…

脱走者の隠れ家には、奥にも部屋があり、そこにも何人かの脱走者たちがいたんだ。驚くべきことにランスの村に住んでいた少女、リリアまでそこにいた。どうやら魔物の人間狩りによって神殿に連れてこられたものの、なんとか逃げてきたらしい。

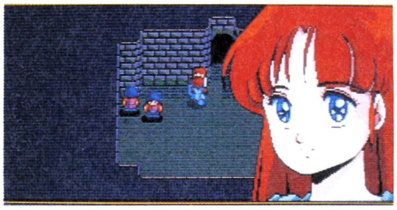
彼女はキース（タルフを助けてくれた魔物だ）から預かったという「神殿の鍵」をアドルにくれる。だが、再会を喜んだのもつかの間、突然ダレスの声が響きわたった。不覚にもアドルが魔物に後をつけられていたのだ！　ダレスはアドルを苦しめるために、アドルの目の前でリリアたちを石化させてしまった。はたして彼女たちをもとに戻す方法はあるのだろうか？



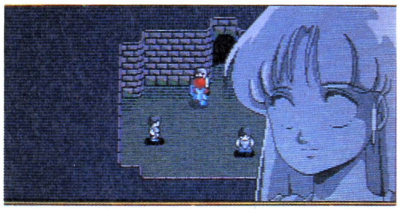
⬆奥へ入ったアドルの目に映ったのは、なつかしいリリアの姿だった！　元気そうでなにより。




⬆リリアはキースから預かったという「神殿の鍵」をアドルにくれる。これで行ける場所が増えるぞ。



⬆久しぶりにリリアと話すことができてうれしいね。彼女もとてもうれしそうな表情をしている。



⬆ところが、ダレスによってリリアたちが石にされてしまったのだ！　ダレス、絶対に許さないぞ！

## 「神殿の鍵」を使ってアイテムを入手せよ

リリアからもらった「神殿の鍵」を使うと、今まで開かなかった扉を開けることができるんだ。石化させられたリリアたちも気になるけれど、もとに戻す方法がわからない今は神殿の探索を続けることにしよう。

「神殿の鍵」を使うことによって手に入るアイテムは、強力な盾である「アイアンシールド」と、魔物の動きを止めることができる「タイムストップの魔法」のふたつ。どちらも神殿西部にあるぞ。

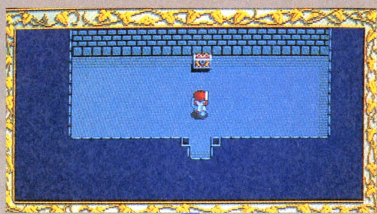
### アイアンシールド







### タイムストップの魔法






## ルーに変身してモンスターから情報を集めよう

サルモンの神殿には、実にさまざまなモンスターたちがいる。彼らはここに住んでいるだけあって、いろいろなことを知っているから、ルーに変身して聞きまくろう。ゲームに関係のない話もあるけれど、とっても重要な情報を教えてくれるモンスターもたくさんいるからね！




⬅リリアたちのほかにも、ダレスによって石にされた人間がいるようだ。




➡たまにはこんな反応も……。まぁ、確かにウロウロしている方も悪いけどね。

## 地下水路東部には「銀のペンダント」がある。忘れずに取ろう

地下水路はとても複雑な構造をしているので、アイテムを取りこぼさないよう注意して歩き回ろう。

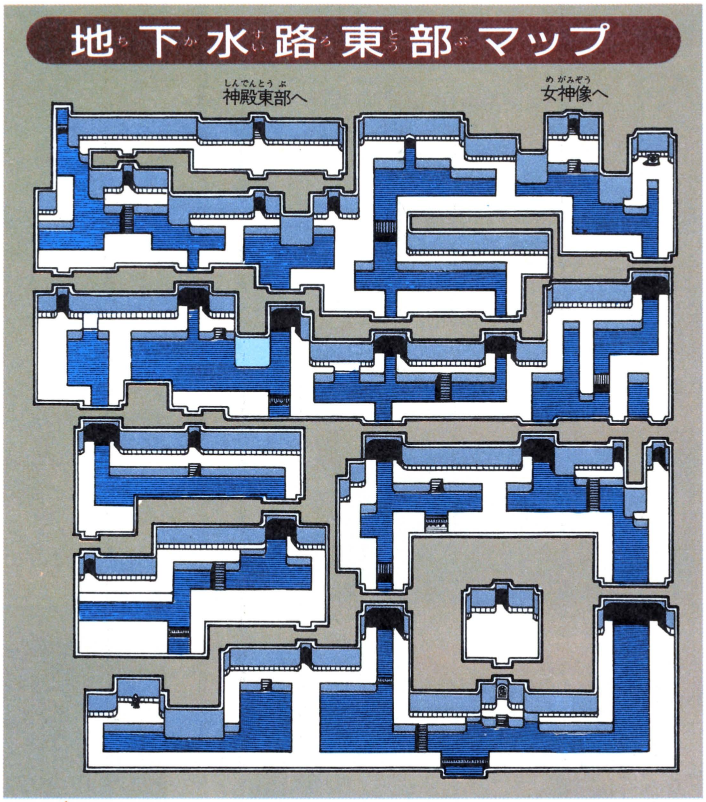
この東部には重要なポイントがいくつかあるけれど、今は左下にある、剣を持ったまま立っている石像と、右上にある宝箱に入っている「銀のペンダント」だけチェックしておけば十分だ。ペンダントは本館1へ行くのに必要なアイテムなんだよ。



⬆剣を持った石像。やっぱり彼も、ダレスに石にされてしまったのだろうか？




⬆右上のすみっこに置かれている宝箱。その中には「銀のペンダント」が。



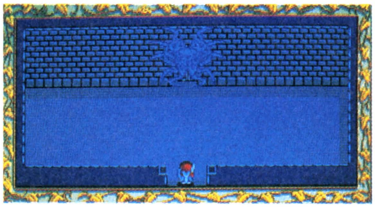

## ボスキャラ、ドルーガー!!

サルモンの神殿中央にはボスキャラのドルーガーがいる。ヤツはフラフラと動いては、青白い弾を6方向に飛ばして攻撃してくる。弾は特徴ある軌跡を描くので戸惑わないように。

また、ドルーガーは真正面から攻撃しない限りダメージを与えることができないので注意しよう。

戦うときは、とにかく部屋の中を逃げ回ってドルーガーを画面上方へと引きつけることを考えよう。そして正面に回りこんでファイヤーを連射するんだ。

なお、ルーの姿のままでは攻撃できないことを忘れずに！



⬆ここがドルーガーの部屋。ここに来るためには「神殿の鍵」が必要だぞ。



⬆これがドルーガー。部屋の中をフラフラ動いては、弾を撃ってくるんだ。

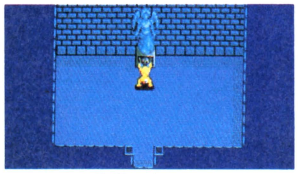


⬆アドルのファイヤーが当たった瞬間だ。ここでひたすら連射しろ！

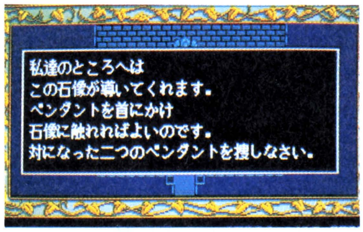
## 女神像を使って、本館1へワープ！

ドルーガーを倒すことができたら、その奥にある部屋に入ってみよう。そこにはノルティア氷壁にもあった女神像が立っているから、像に触れて「いにしえの巻物」を書き換えちゃおう。

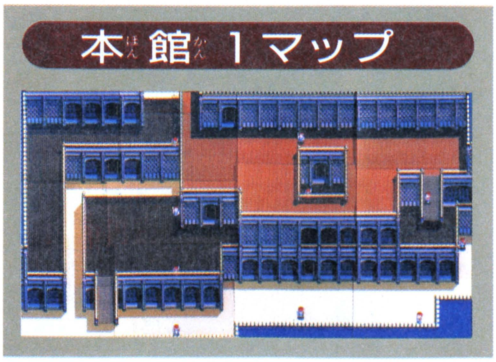
「いにしえの巻物」を読むと、ペンダントを身に着けて像に触れれば、別の場所にワープできることがわかる。アドルは「銀のペンダント」を持っているから、さっそく装備してさわってみよう。本館1へワープすることができるぞ！



⬆これが女神像。さわると「いにしえの巻物」の内容が書き換わるぞ。




◀巻物にはこんなことが書かれていた。もうひとつのペンダントはどこにあるのかな？




## 「リラの貝殻」を使って、ハダルが連絡してきたぞ

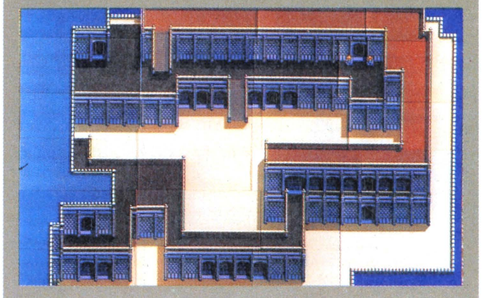
本館1を歩き回っていると、ハダルから「リラの貝殻」を通して連絡があった。ラミアの村にタルフがやってきて、アドルに会いたがっているというのだ。すぐにラミアの村へと戻ってタルフに会ってこよう。






⬅⬆タルフは「ローブ姿の男がアドルのことを聞き回っていた」という情報を教えてくれた。その男はだれだろう。

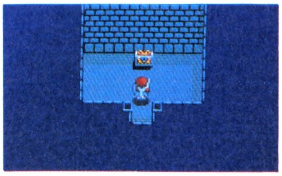
## 本館2マップ



## 本館2には「バトルシールド」が隠されている

場所はふたたびサルモンの神殿。本館1を調べている最中にハダルに呼び出されたため、探索が中途半端だったからね。もっともここにはなにもないんだけれど。重要なのは本館2へ続く通路くらいかな？

さて、その本館2には強力な盾が隠されているんだ。「バトルシールド」という名前のこのアイテム、取ったらすぐに装備するようにしよう！



⬅この中に「バトルシールド」が入っている。

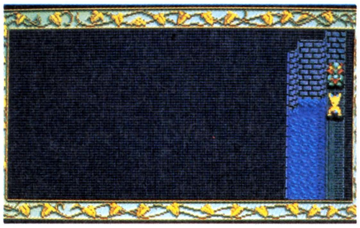



⬆これで防御力がかなりアップしたぞ。

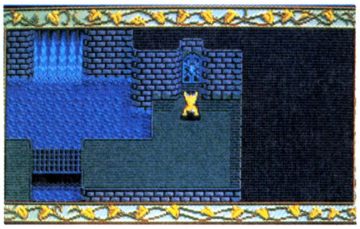
## 地下水路中央にいるキースから「水路室の鍵」をもらおう

本館2からは、地下水路中央へ行くことができる。ここの右上のスミには緑色の魔物がいるんだけれど、彼こそがタルフを助けてくれたり、「神殿の鍵」をリリアを通じてアドルに託してくれたキースなんだ。どうやら彼は、神殿内のモンスターたちに追いかけられたため、ここに身をひそめていたらしい。

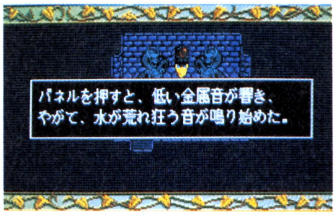
ここで彼と話すと「水路室の鍵」をもらうことができる。これは地下水路西部の上の方にある水路調整室の扉を開けるアイテムで、そこにあるパネルを押すと、水路の水をなくすことができるんだ。



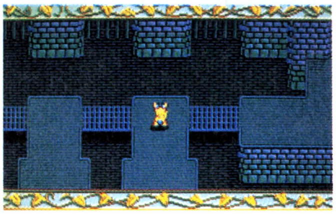
⬅キースがいた。緑色の魔物の姿をしているけど、彼の正体はいったい……？



⬅ここが水路調整室の入口だ。キースにもらった鍵で開けることができる。




⬅水路調整室の奥の方にあったパネルを押してみたら……。

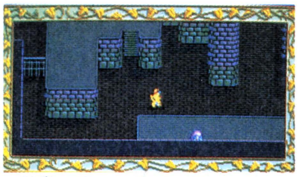


⬅水路の水位がどんどん下がっていき、ついにはなくなっちゃった。

## 水路の底を通れば、今まで行けなかった場所にも行けるんだ

水がなくなったら、水路の底を歩けるようになるんだ。ところどころにある階段を利用して水路の底へ下りたら、いろいろと歩き回ってみよう。

ここでは「バトルアーマー」、ファイヤーの威力を強力にする「隼の彫像」、それに「バトルソード」の3つのアイテムを手に入れられるぞ。



⬆階段を使って、水路の底へと下りてみた。さぁて、どこへ行こうかな？




⬆「バトルアーマー」は西部にある。かなり強力な鎧だぞ。

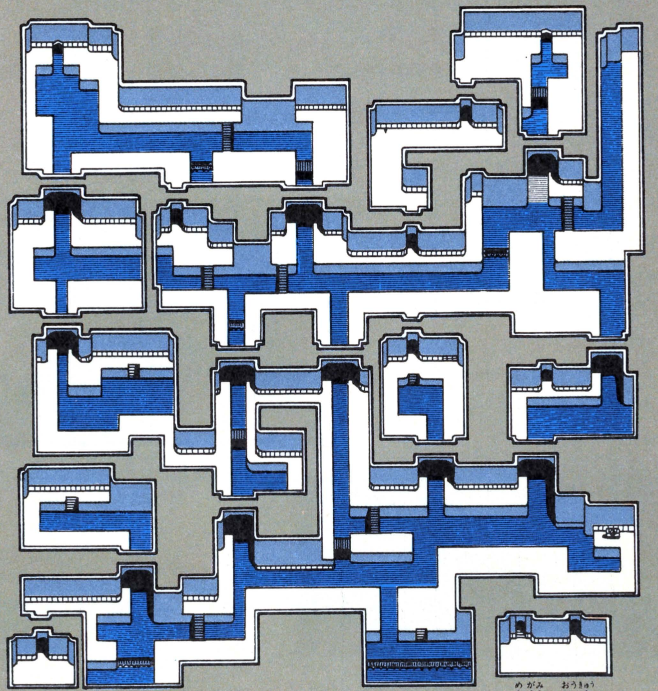



⬆これは「隼の彫像」。ファイヤーの魔法をパワーアップさせるアイテムだ。




⬆地下水路中央にある「バトルソード」だ。攻撃力がかなりアップするぞ。

## 地下水路中央マップ

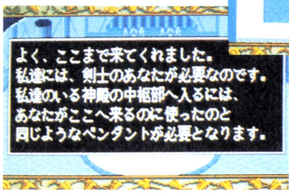


## 地下水路中央から女神の王宮へ…

地下水路中央から女神の王宮へと続く通路が、右下の小部屋にある。そこを通って女神の王宮に入り、左上にある宮殿に行けば、石にされた人々を救う方法を女神に教えてもらえるぞ。

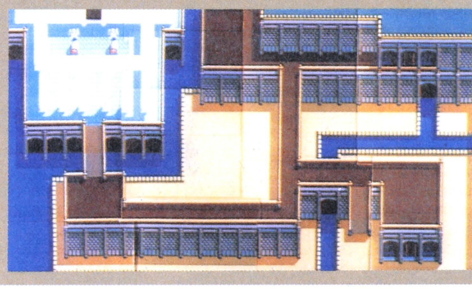
また、ここではHPとMPをMAXまで回復してもらうことができるんだ。






⬆⬅上が女神のいる宮殿だ。この中にある女神像に話しかけると、いろいろなことを教えてくれる。「夢見の石像」があれば呪いも解けるそうだ。

### 女神の王宮マップ

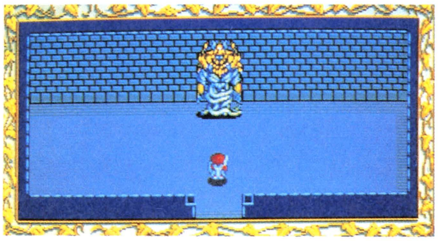


## ついにザバを見つけた。ヤツの弱点はまわりのコウモリだ！

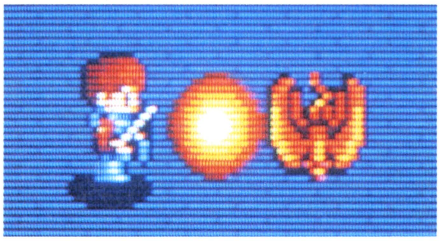
サルモンの神殿に来て以来ずっと探していたザバを、ついに女神の王宮で見つけた。

このボスキャラはコウモリのような魔物をたくさん呼びよせて、侵入者に対して攻撃してくるぞ。これにはかなりの精神集中を必要とするみたいで、ザバ自身は壁を背にしたまま一歩も動かない。だけど、自分のまわりに結界を張っているから、アドルがいくら攻撃してもムダなんだ。

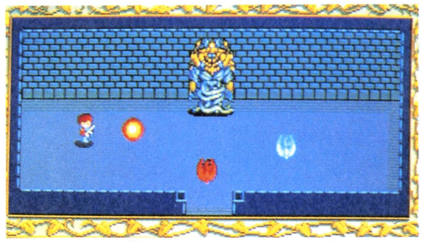
ザバの弱点は、アドルを攻撃してくるコウモリたち。すべてのコウモリ（全部で10匹いる）を倒すと、ザバもまた死んでしまうのだ。



⬆ようやくザバを見つけることができた。ヤツは今いる場所から一歩も動かずに攻撃してくるぞ。



⬆ザバは4匹のコウモリを操って、アドルを攻撃してくるんだ。動きをよく見てファイヤーの魔法で攻撃しよう。



⬆コウモリを1匹倒したところで、すぐに新しいコウモリが出現する。全部で10匹倒す必要があるのだ。

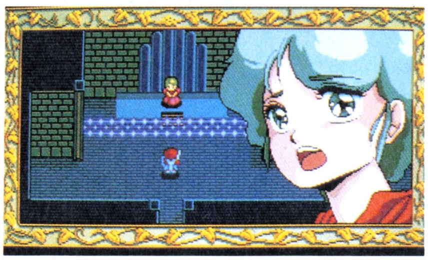
## 鐘つき堂で処刑されそうなマリアを発見！

女神の王宮の右上にある扉からは、鐘つき堂へと行くことができる。

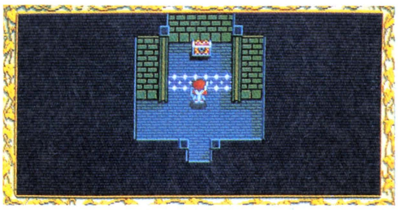
鐘つき堂には処刑されるのを待っているマリア（ラミアの村に彼女のお母さんがいるのを覚えているよね？）がいるんだけど、バリアが張ってあるために助け出すことができない。マリアは鐘が5つ打ち鳴らされたときに処刑されてしまうので、早く屋上まで行って、鐘が鳴るのを阻止する必要があるんだ。

途中の階には、バリアによって守られている宝箱もあるけど、取ることができないので無視して屋上をめざそう。

そうこうするうち、いけにえの儀式が始まってしまう。急ぐアドルの気持ちとは裏腹に、鐘は1つ、2つと鳴っていく。4つめの鐘が鳴ったとき、ようやく屋上へとたどりついたが、残念なことに目の前で5つめの鐘の音を聞くことになってしまった。



⬅ついにマリアを見つけたものの、バリアのために救出できない。



⬆こちらは宝箱。これまたバリアがじゃまで取ることができない。とりあえず今は無視しておこう。



⬆アドルが必死になってやってきたものの、非情にもダレスは5つめの鐘を鳴らしてしまった！

## 「夢見の石像」は手に入れたけど

5つめの鐘が鳴ると同時にバリアは消えてしまった。先ほど見つけた宝箱の中には、石にされた人々をもとの姿に戻すために必要な「夢見の石像」が入っていた。これを女神の王宮へ持っていけば、リリアたちも助かるだろう。

しかしマリアは…。

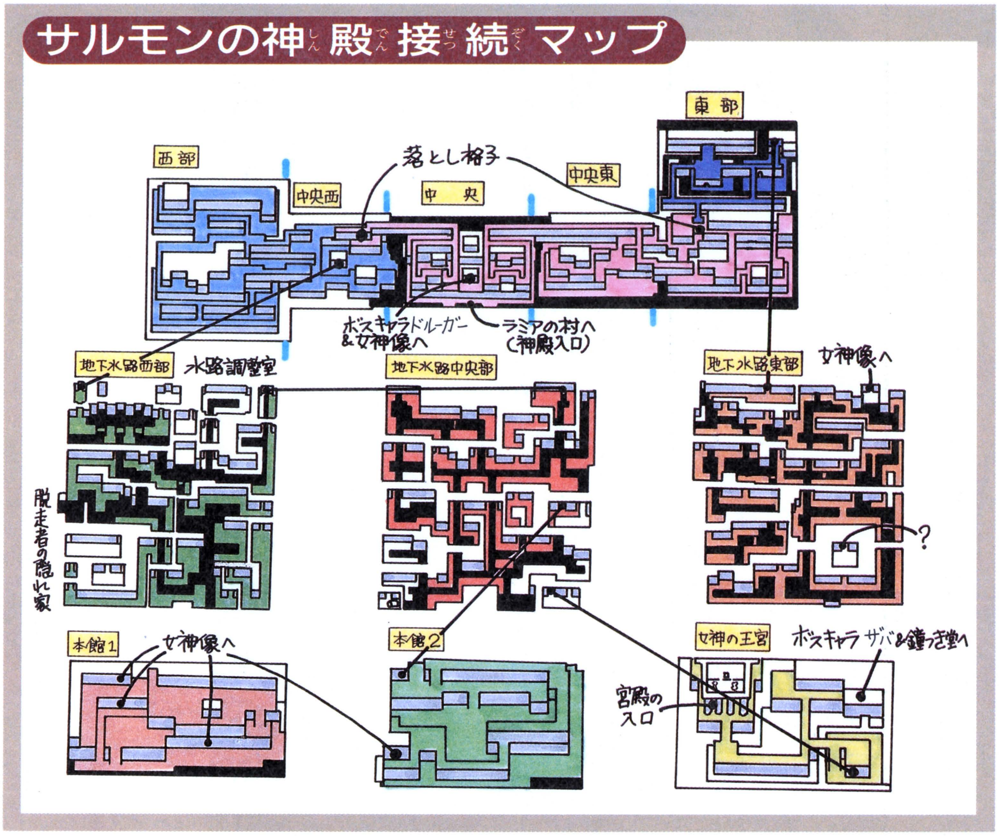



⬅女神に探すようにいわれていた「夢見の石像」をついに見つけたぞ！



➡だが、マリアが魔術師ダレスに殺されてしまった。なんでこんなことに……。

## サルモンの神殿接続マップ




## 攻略メモ

このゲームはアドベンチャーゲームに負けないほどに美しく、しかも理にかなったストーリーを持っている。行き詰まっちゃっても、冷静に考えればたいていの場面は解けるだろう。まぁ、RPGだけに「経験値が足りない」とか「マップのつながりがわかりにくい」なんて部分もあるだろうけど。

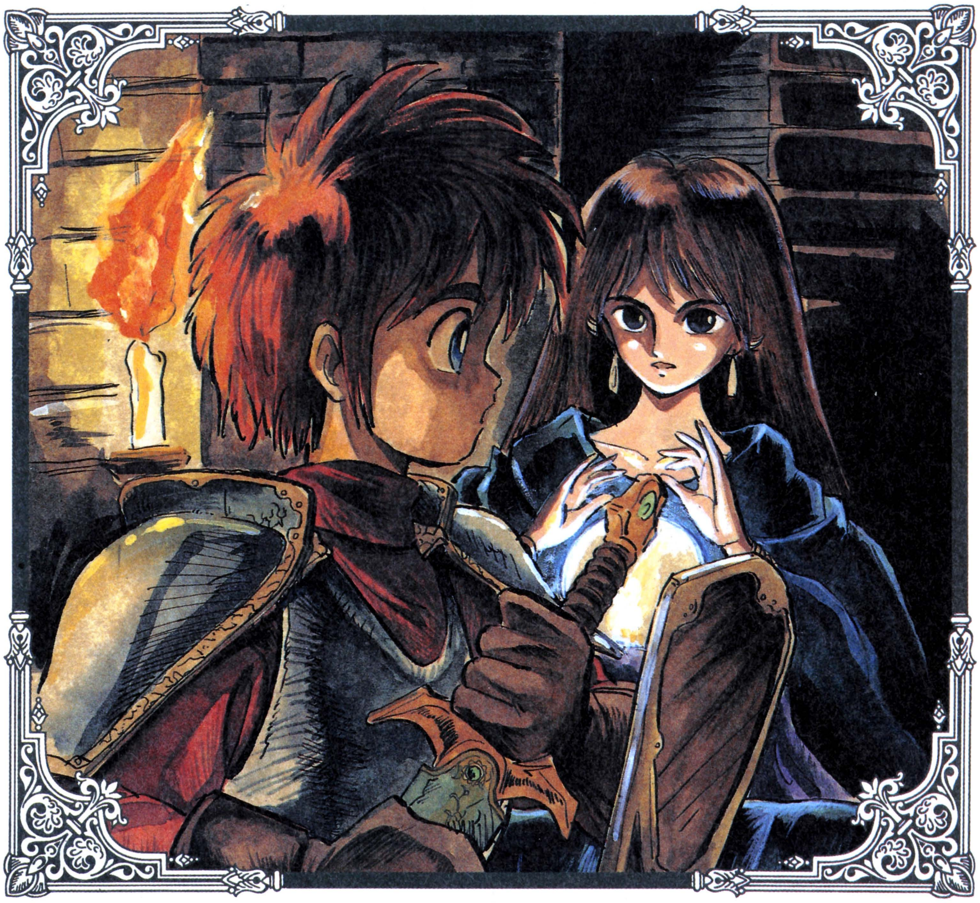
攻略法は、ずばりアドルになりきること。廃坑内をびくびくしながら探索したり、リリアを石にしてしまったダレスに怒ったり、処刑されそうなマリアを必死になって助けようとしたり。とにかく「早解き」することなんか考えないでプレイすることだ。時間をかけて自分の力で解くからこそ、あのラストシーンの感動があるのだから。

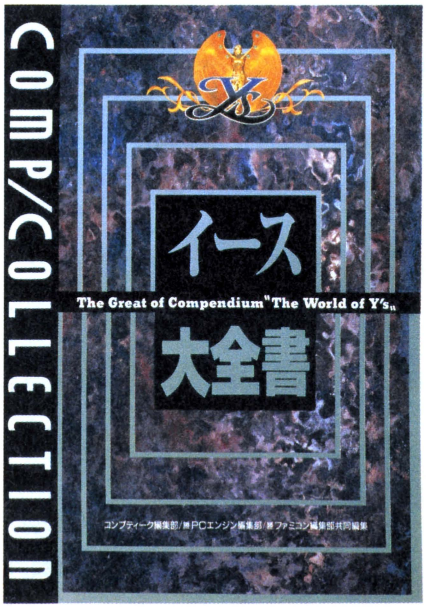
（ウォルフ中村）

# イース大全書

この1冊でイースの世界が、

すべて解き明かされる!!






## イース攻略の必読本

- ●イースⅠ、Ⅱ、Ⅲ攻略完全チェックポイント
- ●イース大宝典●イメージイラスト集etc

㊖PCエンジン、㊖ファミコン、
コンプティーク編集部共同編集

## 2月2日発売予定

定価980円（税込）

角川書店

MAIL RPG トワイライト・ハンター!

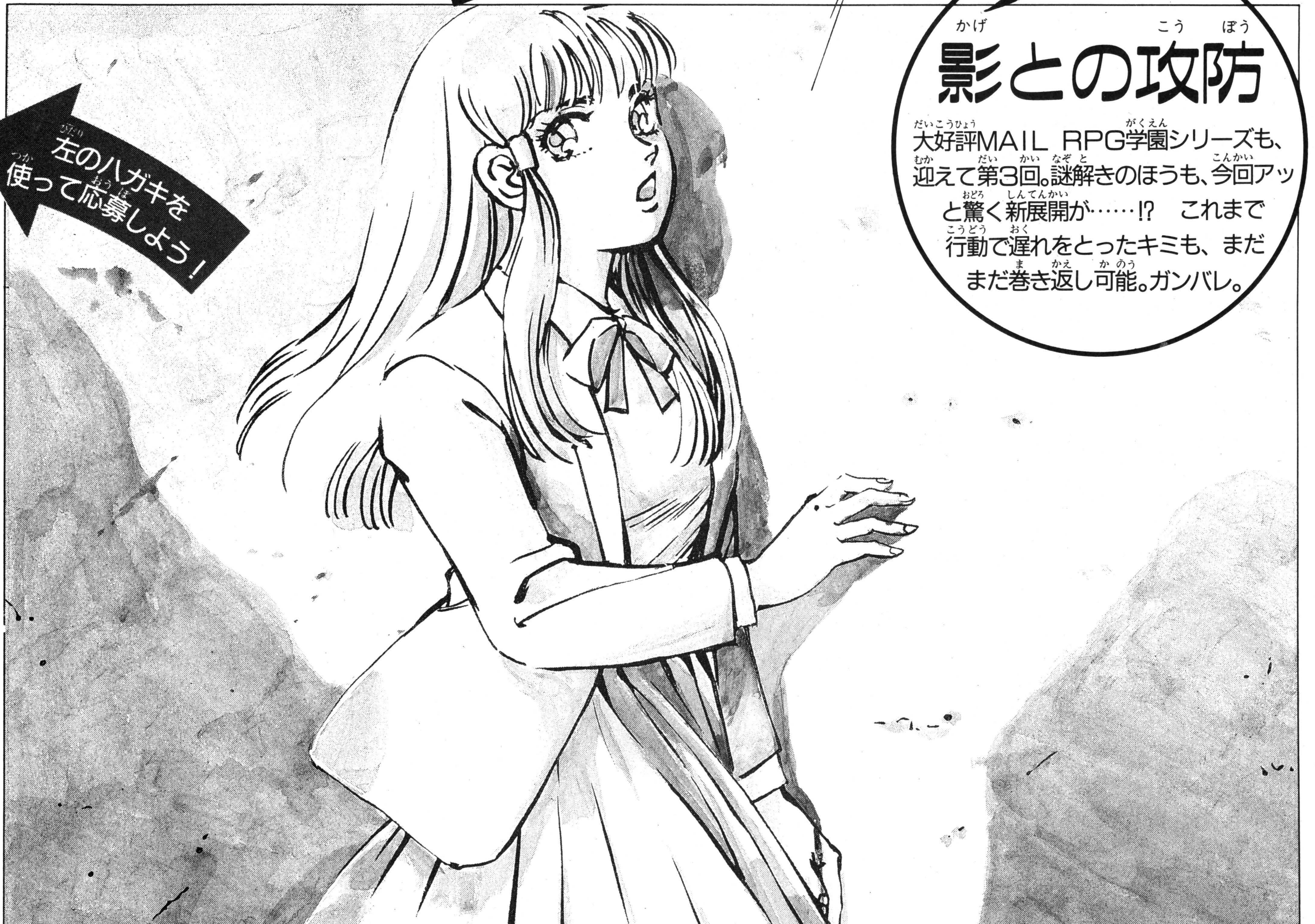
# 黄昏狩人

第3回

## 影との攻防

大好評MAIL RPG学園シリーズも、迎えて第3回。謎解きのほうも、今回アッと驚く新展開が……!? これまで行動で遅れをとったキミも、まだまだ巻き返し可能。ガンバレ。

左のハガキを使って応募しよう!



ゲームデザイン／遊演体
シナリオ／姫崎せりか
イラスト／内田美奈子

# 第3回 影との攻防

# ついにアンパンの謎が解けた！

# 花園町をとりもどせ!!

## ACT.1 元気な科学部

林立する試験管。点滅するランプ。煙を吐くフラスコ。花園高校の科学室である。対策会議のあと、学校に残った科学部の部員たちが白衣を着て集まっている。

「いいか、花園町を襲った事件の正体は、絶対にわが花高科学部が解明するのだ！」

黒板の前で拳をふり上げているのが、自称部長の篠田総司である。派手なパフォーマンスに、パチパチと拍手が鳴った。

「日々グラウンドを走り、体力を養ってきたわれら科学部の真価を見せてやるときだ！ 力こそサイエンスなのだ！　諸君らの愛してくれた科学部の年間予算は2千円だ。この額は花高の全クラブの中で一番低い！　なぜだ」

「……懐かしいフレーズだな」

部屋の隅でぼそっとつぶやいたのは、拳法を使う科学部の一匹狼、長峰健一である。篠田は気にもとめずに演説を続けた。

「この謎を見事に解き明かし、生徒会への発言力を強め、一気にこの花高支配へと乗り出すのだ。見ていろ生徒会執行部！　来期の部費のためにも、がんばるのだ諸君！」

おーっという声は、勝ちどきだろうか。ノリのいい科学部である。

「とはいえやっぱ不安なものがあるのよね。なにしろここの科学部ってああでしょう？」

2年の野尻二未が、ため息をついて壁ぎわを眺めた。巨大な本棚の中にはラヴクラフトからUFOの記録まで、古今東西のオカルト小説がぎっしりと並んでいる。

「確かに。ここってバリバリのオカルティストとか、マッドサイエンティストばっかだもんね。どうなってんのかしら」



友人の杉本いまるも足元を見て同意する。狭い床にはありとあらゆるもの（妙にリアルな人間の頭蓋骨やウォーゲーム、劇薬ラベルの瓶、ミ＝ゴちゃんぬいぐるみからウランまで）なぜこんなところにあるのか誰にもわからないものが、山積みになっている。

「まあまあ、そう捨てたもんじゃありませんよ。僕みたいな真面目な科学部員だっているんですから」

苦い顔の2人の間に、塚本栄治がにこにこして口をはさんだ。メガネの似合う聡明そうな生徒である。まともな科学部員も、何とかいるにはいるらしい。

「花園町に出現した影の正体は、地下に凄む地霊だということですから。とにかく、影から助かった生徒が持っていた例のアンパンを分析してみましょう。地霊の苦手とするものがわかれば、町を救う手立てにもなります」

塚本がきびきびと言った。

「今や花園町は孤立無援、町の人々はアテにならないしね。嫌でも花高生ががんばらないと。……はい。これよ、例のアンパン」

アンパンを手渡そうと身を乗り出した野尻二未が、机の下の何かにつまずいた。

「わっ、それを蹴飛ばしちゃ………」

慌てて横から長峰健一が止めようとした。

ちゅどどどどーん！！

次の瞬間。科学部は大爆発に見舞われた。がれきの山に埋もれて、二未が泣いた。

「うそォ！　何なのよ、これェ！」

「ニトログリセリン」

……花高科学部の来期の部費は、やっぱり2千円かもしれない。

## ACT.2 地下書庫の苦労

「今、爆発音が聞こえませんでした？」

旧校舎の地下室で、インテリ風の学生が、不安そうに振り向いた。

「どうせ科学部だろ。いつものことだ。花高の年間予算の中で、あの部にかかる修理費が一番高いんだぜ」

手にした本のほこりを払いながら、高嶺が囲碁将棋部の江口宏昭に答えた。
「しっかし、すごいほこりだなあ。おう、みんな、暗いから足元に気をつけろよ」
広い地下室いっぱいに、本が積み上げられている。かろうじて空いた壁には、鹿の首だの戦国武者の鎧だの天狗の面だの、得体のしれないものがたくさん飾ってある。一体どーゆー学校なのだろう。
「……文化財級の古文書ばかりですね。すごいなあ。これならきっと大丈夫ですよ」
科学部の天河新次が制服の袖をまくりながら、頼もしく言う。
「先生、これ、何ですか？」
床からおどろおどろしい本を拾い上げ、音楽部の松本恵美子が高嶺に尋ねた。
「ネクロノミコン？　捨てろ、そんなの。オカルトマニアに見つかったら、今以上の騒ぎになる」
生徒たちはうす暗い地下室でペンライト片手に、それぞれ作業にとりかかっている。その真剣な姿は、まさしく花園町の運命を担うのに十分なように見えた。
「先生、高嶺先生！」
シリアスな情景描写を邪魔するように、けたたましく数人の生徒が飛び込んできた。
「えっと、家庭科部の花木真人です。さっきのアンパンの分析が終わりました」
周りの注目を浴びて、たくましい男子生徒が胸を張る。
「ご苦労だったな。科学部がポシャった今、頼りは家庭科部だけだ。で、どうだった？」
「はい、あのアンパンは、カリフォルニア産の小麦と北海道十勝平野のあずきを使っています。砂糖は輸入もので、おそらくタイ産だと思われます。真ん中に埋め込まれていた桜の花は、信州穂高のヤマザクラを使い……」
「誰がそんなことを聞いとるんだっ！」
「あ、失礼しました。あのアンパンのアンはつぶしあんでして、味はまったりとしてコクがあり、それでいてしつこくなく——」
「いーかげんにせんかっ！」
高嶺はぜいぜいと息をきらせ、花木のセリフをさえぎった。
「おまえらは『美味しんぼ』か！　俺は含有物の分析をしろと言ったんだ！　もういい、俺が預かる。例のアンパンは？」
「分析のために食べちゃいましたけど」
「…………」
高嶺もなかなか苦労が多いのである。

## ACT.③ アンパンの謎

「『ロバ屋のパン』ってこの辺ですよねえ」
メガネを指で押し上げながら、弘明が連れの高賀一郎に尋ねた。花園商店街の一角である。剣道部3年の高賀は、長い前髪をかきあげながら辺りを見回した。
「そうだな。おい、あそこじゃないか？」
高賀が指した先に『ロバ屋のパン』の看板が見えた。店先には数人の生徒が集まっていたが、しっかりシャッターが下りている。
「あ星野くん」
たむろっていた生徒が、弘明を見つけて振り返った。剣道部の山本みゆきだ。
「私たちアンパンを調べに来たんだけど、営業時間を過ぎちゃったみたいなの」
隣にいたテニス部の宮本玲仁も、
「この店の主人も、ウデはいいんだがガンコな親父らしくてな。話を聞きに行っても、全然相手にしてくんないし、手造りのパンが売り切れると、いつもさっさと店を閉めちゃうんだそうだ。……影とどういう関係があるんだろう」
お手上げ、という仕草で肩をすくめた。
「何だ、せっかく来たのに。あのアンパンには何か秘伝でもあるのかな」
真面目に思案する高賀の横で、弘明はさっそくみゆきに目をつけていた。
「キミ、かわいいね。ショートカットがとっても似合ってるよ。今度、デートしない？」
「そんな場合じゃないでしょ」
みゆきが弘明を軽くにらんだ。
「あれ？　どうしたんだろう」
宮本が緊張した声を出した。見れば商店街の一角に、花高の生徒が集まっている。輪になって、何かに向かって合掌しているのはなかなか不思議な光景である。
「……何やってんだ？」
一団に近づき、宮本玲仁が声をかけた。
「音楽部の斎藤勇介が影に喰われちまったんですよ。あいつ、アンパン持ってるから大丈夫だって言って、影に立ち向かっていったんですけど……。かわいそうなヤツ……」
囲碁将棋部の福田順次が悲痛な顔で言い、落ちているアンパンに手を合わせた。落ちているのは、普通のゴマつきアンパンである。
「ってことは、アンパンなら何でもいいってわけじゃないのね。どうなってるのかしら」
みゆきが首をかしげた。




## ACT.④ 影と光と

「ったくもう！　きりがねえな」
うんざりしたように、剣道部の不知火明が言った。回りにはずるずると這い回る影が群れをなしている。
生徒たちの何人かは、地霊を封じ込めていた神様を捜して、花園町の神社仏閣を訪ねている。ここは坂の上にある寺の入口だった。
「こーゆーのってカッコいいよな。ヒーローになったみたいだ。ハーンドパワー！　なんつってな」

一緒にいた羽田光一が、手の上で光玉をもてあそびながら喜んでいる。
「そろそろ古いな」
不知火が顔をしかめる。羽田は気合とともに手のひらから閃光を走らせ、側にいた影に命中させた。影は一瞬体を硬直させ、弾かれたように消えていった。
「あんまり面白半分にやるなよ。いくら精神力に自信あっても、これって結構疲れるぜ」
不知火が辺りに気を配りながら忠告する。
「うわっ！　この野郎！」
いきなり、側にいた影が伸び上がり、2人に襲いかかってきた。人の倍ほどに膨れた影はそのまま2人を飲み込もうとする。2人の顔に恐怖の色が走った。
「畜生ッ！」
羽田が精神を集中させ、影に向かって光を放つ。不知火も力いっぱい光をぶつけた。目の前が白くスパークする。光の玉が命中し、影は身をよじって消えていった。
「脅かしやがる。早く何とかしないと、こいつらますます強くなるぜ」
冷や汗を拭いながら不知火が言った。

「また光が走ったな」
寺の本堂にいた一臣が顔を上げ、ぼそりと言った。
「大丈夫ですよ、先輩。花高生は悪運強いですから。……ここも違うみたいですね」
1年の松田一生が言った。無愛想な一臣を慕ってついてきた、シンパの1人である。坂の上にあるこの寺にも、影がうろうろしている。ここにも手掛かりになりそうなものは何も見つからなかった。
「仕方ないな」
一臣が濃い眉をひそめて立ち上がった。童顔の松田より、頭1つ背が高い。
「次はどこに行きましょうか」
松田が尋ねた。一臣は何か考えているようだったが、いきなり松田をつきとばした。
「下がれ」
一臣が低く言った。松田は息を飲んだ。1つの影が今しも立ち上がって襲ってくるところだった。
一臣は冷静に間合いをはかる。飲み込もうとする影の前で、一臣の構えが一瞬遅れた。
「危ない！」
後ろから強烈な光がスパークし、一臣は目をおおった。——影は光に当たって消滅した。
「危なかったですね、藤原先輩」



寺の石段を上がってきた、科学部の草薙剣が一臣に笑いかけていた。
「一対一ではもう不利です。何とかしないと」
「先輩！　あれ、何ですか？」
松田が上ずった声で花園町を指した。坂の下に広がる町のあちこちに、白く光るものがあった。花園高校の前の坂道も、両側がずっと光の帯になって光っている。
「あれは……」
一臣が、うめくようにつぶやいた。

## ACT.5 眠れるほこら

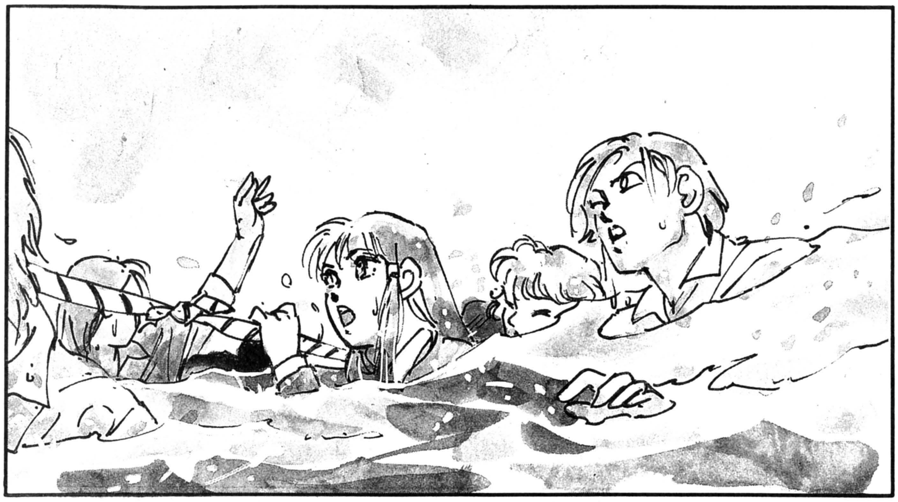
「どうもここが怪しいんだよなー」
花園高校に残った忍は、校庭の一角にある雑木林の前で腕組みをしていた。小さな丘になっているそこは、樹木が茂り、奥まで見通すことができない。ロープがはりめぐらされ「立ち入り禁止」の札がかかっている。
「おい、忍！　俺たちも行くぜ」
忍がロープをくぐったとき、後ろから声がかかった。剣道部の朱道貴幸と宮内玲、忍のシンパの一行である。
「忍もここに目をつけたのか」
朱道がロープをくぐりながら忍に尋ねた。
「ええ。花園高校にいた生徒だけにあの影たちが見えるとしたら、なぜだろうと思って」
「花園高校の生徒だけが、地霊の力に対抗できるなんて……」
一緒にいた、茶道部の佐倉京子がいう。いかにも育ちのいい、上品な感じの女の子だ。
「花園高校の中に何かがあって、そのおかげで俺らが守られたのだとしたら……」
忍が京子を見た。京子の顔がポッと染まった。どうやら忍のファンらしい。
「この雑木林が怪しいってことになるよな。立ち入り禁止にしてるくせに、何で入っちゃいけないのか誰も理由を知らないんだから」
宮内が木々の枝を見上げながら言った。
黄昏の空は暮れる気配もなく、花園町の上に広がっている。それは時が止まっている証でもあった。雑木林は思ったより広く、木々の静けさが広がっている。
「あれ、何でしょうか」
京子が不意に声を上げた。藪を抜けるとそこは小さな空き地になっていた。雑木林の中心に、まるでおもちゃのように小さなほこらが、ひっそりと建っていた。



「これが花園高校の守り神か」
一同がほっと息をついた。古びたほこらはどこか郷愁を誘うおもむきがあった。
と、そのとき。いきなり草むらから１人の生徒が飛びだしてきた。持っていた竹刀を構えて忍の前に立ちふさがる。
「俺は剣道部の一色総之介。結城忍、お前はカッコ良すぎる！　ここで俺と勝負しろ！」
「………何なんだお前は」

## ACT.6
# 花園の守護神

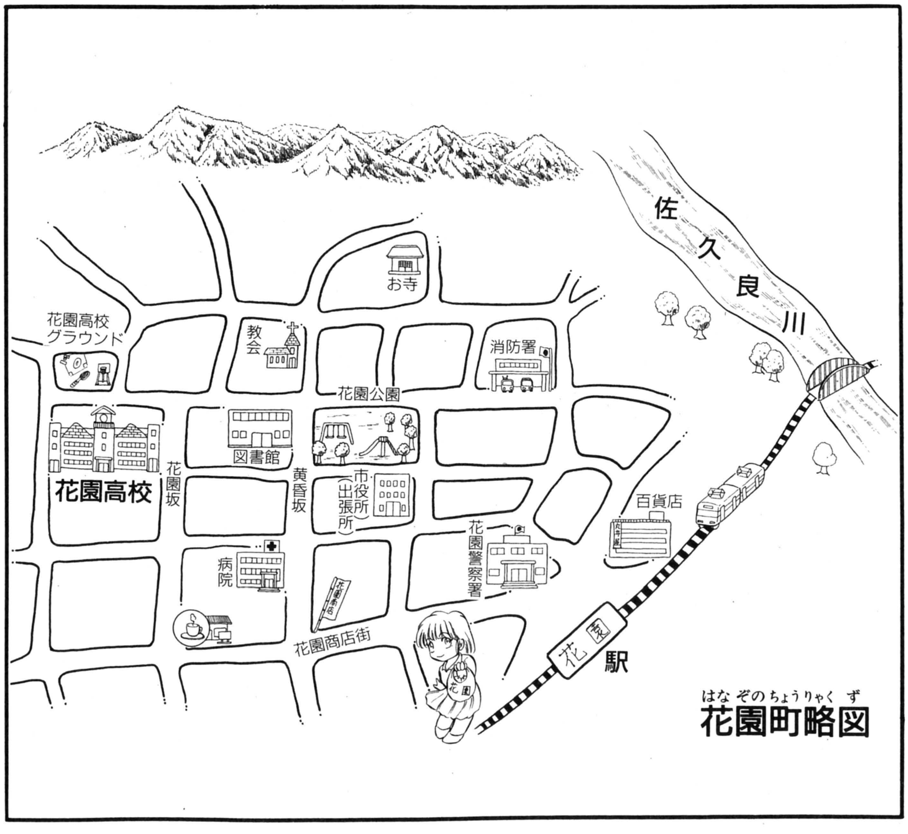
「花園高校だけが助かったのは、どうやらあのほこらのおかげみたいですね」
旧校舎の地下書庫で、忍は雑木林で見つけたことを高嶺に話した。
「そうです。あのほこらが重要なキーになってるんです。僕も１人で校内を調べてみたんですが、こんなものを見つけました」
茶道部の速瀬瞬が、高嶺に差し出した。桜の花の形をした、小さな金の止め金だった。ほこらを飾っていたものなのだろう。
「どうやらキーワードは桜だったようだな」
高嶺が金具を受けとって言った。
「アンパンもそうでしたね。あのアンパンには、桜の花の塩づけが真ん中に埋まってたんですよね。今のアンパンには、ほとんど黒ゴマやケシの実がまぶしてあるんですが」
高嶺と文献を調べていた、２年の小山まどかが一同に言った。
「じゃ、早くそのほこらの神様に、花園町をもとに戻してもらいましょうよ」
天河新次が立ち上がった。しかし高嶺は首を振った。
「校庭にあるほこらじゃだめだ。あれは言ってみれば分家みたいなものでな。これは本家本元の、ご神体のあるところへ行かねェと」
「どこの神様なんですか？」
天河がじれったそうに叫ぶ。かなりの熱血漢らしい。と、そこへ……
「こんなところにいらしたんですのね。薄暗くて目が悪くなりますわよ」
白衣の美女、保健教諭の加賀美玲子がやってきた。高嶺のメガネがボッとくもった。
「お疲れでしょう？　差し入れ持ってきましたの。あたたかいうちにどうぞ」
玲子がにっこり笑って持参してきたポットを差し出した。みんなの手に紙コップが渡され、地下書庫の床に円陣ができた。
「あれ？　これお茶じゃないですね」
まどかが一口飲んで玲子に尋ねた。桜の花びらが表面に浮かんで揺れている。
「お茶が切れたので桜湯にしたの」
「結婚式のときとかに飲むやつですか？」
「そうよ。縁起いいでしょ？」
――何でそんなものがあるのだろう。
「こっちに桜湯おかわりくださァい」
隣の生徒が玲子に言い、にっこり笑って玲子がポットを持ち上げた。
バギッッ……
「まあ、把手が砕けるなんて。ずいぶんやわな作りなのね」
一同は無言で桜湯をすすった。
「そうそう、さっきの一色総之介くん、保健室で寝てるわよ。どうして骨折しちゃったのかしら。危ないわねえ」
尋ねられても言葉につまる忍たちである。
「……忍。あいつは勝手に転んで、ちょっと膝をすりむいただけじゃなかったか？」
こっそりと宮本玲が忍にささやく。忍は胸の中で合掌した。
「……問題のご神体というのは、つまり桜の花の神様ですね。コノハナノサクヤヒメ、という名前をご存じですか？」
玲子を前にしてアガりまくっている高嶺に代わって、科学部の長谷川成仁が周囲の顔を見回した。
「コノハナノサクヤヒメというのは、花をもとにした神さまです。花園町の名はコノハナノサクヤヒメに関係があるようですね。昔はこのあたりは桜の森だったのですが、近代になって伐採され、町になりました。校内のほこらはその名残だと思いますが……」
長谷川がクールな表情で一同に言った。
「だからその本家はどこにあるんだよ」
「……佐久良川の向こうだ」
くもったメガネを外して、高嶺が言った。
「川の向こうに山があんだろ。梅園町の手前に。あの山の頂上にある神社が本家だ」
「佐久良川の向こう？　だって橋は使えないんでしょう？」
天河が疑わしそうな声を上げた。
「さあなァ。渡れなくても渡るまでさ。じゃなきゃ影どものえじきだぜ」
高嶺はメガネをかけなおし、鋭く言った。
「学校にあるスピーカーをありったけ屋上に並べろ。町にいる連中に知らせるんだ」



## ACT.7
# 決死の川渡り

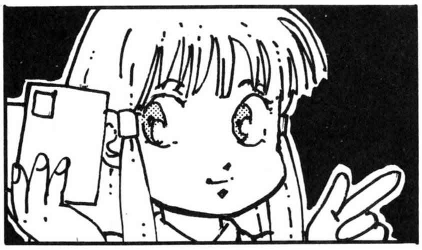
「ひーん！　この川を渡れですってえ？」
　花園高校から高嶺が叫ぶ声を聞いて、かすみは大きな目をさらに見開いた。
　かすみと杏子は花園町の外れ、梅園町との間に流れる佐久良川の河原にいた。かなり大きな川である。普段よりも水かさを増している上に、流れもかなり速い。
「こんなとこ、どうやって渡れってゆーのよあのバカ兄は！」
「橋を渡っても花園町から出られないしね」
　杏子もお手上げという感じで言った。
「やっぱ、泳いで渡るしかないんじゃないですか？」
　テニス部の大友修一が、横合いからおずおずとかすみを見た。顔立ちは幼いが、趣味の水泳は県内の記録保持者という生徒である。
「どうもそうらしいな」
　後ろから口をはさんできたのは、花園高校からやってきた忍たちだった。生徒たちの中に、一臣や弘明の顔も見える。高嶺の呼び掛けに、花園中に散っていた生徒が佐久良川に集結しつつあった。
「高嶺先生の話だと、向こうの山の頂上にある神社がすべての鍵を握っているらしい。そこまで行けば、どうにかなるよ」
「ほんとに？　で、当のたか兄ちゃんは？」
「神社に着いても神様を呼び出す方法がわかんないと困るだろ？　まだ学校に残って文献調べするってさ」
「もう！　メンドくさがりなんだからァ！」
　かすみが怒る。その横で、一臣が黙って制服の上着を脱いだ。
「どうする気だ？」
　弘明がけげんな顔で一臣を見た。
「泳いで渡るしかないだろうが」
「おいおい。いくらお前が運動神経しかとりえがないっつっても、これはちょっとキツいんじゃないか？」
「せーな。他に手があるかよ」
「僕も行きます！」
　大友も頼もしく名乗り出た。
「僕らがロープを持って、先に泳いでいきます。向こうの木の根元にロープを結びますから、みんなはそれにつかまって渡ってください。何とかなりますよ」
「なるほど。しかし、ロープはどうする？」
　一臣が忍に尋ねた。やりとりを聞いていた杏子が、忍の制服のネクタイをシュッと外して微笑んだ。
「これよ、しーちゃん。ここにいる男子のネクタイを結び合わせれば、何とかなるわ」
「さすがは杏子ちゃん。忍のイトコ！」
　弘明が指をパチンと鳴らして賛成した。
「よし、それでいこう。泳ぎに自信のある者は、女子のサポートをしてやってくれ」
　佐久良川横断大作戦の決行であった。

　大友修一以下、男子の決死の努力あって、大騒ぎをしながらも一同は無事に川を渡ることができた。河原でたき火を囲みながら、生徒たちは濡れた服をかわかしていた。
「さて。ここからが勝負だ。高嶺先生の推理だと、山の中では例の影どもも必死に妨害してくるだろうってさ。俺たちに神社へ行かれたら、また地下に封じられるからな」
　おしゃれな忍が、かわいたネクタイを結び直しながら言った。
「この山には、正規の参道が表と裏の2つある。一臣と弘明は杏子と裏道を行ってくれ。僕とかすみちゃんは表から行く」
「ずるいぞ、忍！　自分ばっかり！」
　弘明が抗議するのを黙殺して、忍は明るく
「さて。いよいよクライマックス、かな」
（つづく）



花園町略図

# 「トワイライト・ハンター!」第2回 結果報告



2か月のご無沙汰でした。第2回行動結果の発表です。ランキングの人数が増えましたが、あなたの名前はあるでしょうか。

もし今回載れなくても、次回また人数を増やしますから新規参加も十分可能です。アタリをとれば、逆転だって夢じゃない! だから、がんばって参加してね。

さて、前回一番応募が多かったのは「学校でクラブ活動にいそしむ」でした。これにはマスターも意外だったのですが、科学部や家庭科部以外の人も、地道にがんばってくれたようです。出番がなくってごめんなさい★

一番応募が少なかったのは「街で地道に調査する」でした。倍率は低かったから、この選択で登録された人はラッキーでしたね。

アンパンを買いに行ってアタリをとったのは、体力も知力も精神力も高すぎないキャラでした。倍率は高かったのですが、キャラに見合った行動をさせた人の勝ちでしたね。

前回の「その他」の使い方は、「街で」「梅園に行く」キャラが「水泳」を趣味にしていると、活躍した功績が認められてアタリがもらえたのですね。推理が簡単すぎたかもしれませんが、要領はわかってもらえたかな。

趣味が生かせる場面がありそうだと思ったら「その他」を選んでアタリをとりにいってみてください。今回は推理が難しいですが、何をどう生かすか、考えてみてくださいね。

登録番号をもらった人は、今度からそれを記入してください。おたよりコーナーで印象的なキャラクターが見つかれば、ランキングしてなくても本文に登場させてます。個性的なキャラ作りもやってみてね。

積極的な参加をお待ちしてます♥

## 第2回分ランキング表

| 順位 | 得点 | 登録番号 | 参加者氏名 | キャラクター名 | 学年 | クラブ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 90 | 802 | 明智 | 佐野　和雄 | 3年 | 卓 |
| 2 | 86 | 639 | アレス | 高野　龍太 | 2年 | 野 |
| 2 | 86 | 625 | 横山学 | 高杉　良太 | 2年 | 剣 |
| 2 | 86 | 577 | 伊藤正朗 | 上杉　拳児 | 2年 | 剣 |
| 5 | 84 | 711 | ミカユル | 宮内　玲 | 3年 | 剣 |
| 5 | 84 | 679 | Ｓｕｋｅ | 紫野原　良 | 3年 | 剣 |
| 7 | 83 | 563 | アドル | 藤枝　弥紫 | 2年 | 剣 |
| 8 | 82 | 449 | 本橋考二 | 堺　カズマ | 2年 | 陸 |
| 8 | 82 | 276 | すまいり | 五十嵐輝彦 | 1年 | 科 |
| 10 | 80 | 659 | トトカルチョ | 早瀬　遼 | 3年 | 囲 |
| 10 | 80 | 466 | ランボ | ルーク　ソロ | 2年 | 陸 |
| 12 | 79 | 764 | ＣＤ・ゴブリン | 如月　刃 | 3年 | 剣 |
| 13 | 77 | 457 | 趙雲子龍 | 服部　半蔵 | 2年 | 陸 |
| 14 | 76 | 517 | まじんはひまじん | 草薙　剣 | 1年 | 剣 |
| 15 | 75 | 867 | アドル・クリス | 不流　俊幸 | 3年 | 野 |
| 15 | 75 | 746 | Ｂ・Ｂ | 八雲　晶 | 3年 | 科 |
| 15 | 75 | 620 | コマネチ | 平野　一 | 3年 | 囲 |
| 18 | 73 | 643 | 定吉七番 | 大空　友和 | 2年 | 剣 |
| 18 | 73 | 632 | クレスト | 不知火　明 | 2年 | 剣 |
| 20 | 72 | 640 | 門那幸治 | 三条タケル | 3年 | 科 |
| 21 | 70 | 780 | 長谷川潤 | 白銀　渓 | 3年 | 剣 |
| 21 | 70 | 650 | ベニテング・タケ | 長井　創人 | 3年 | 科 |
| 21 | 70 | 577 | さんご | 真田　秀人 | 2年 | テ |
| 24 | 69 | 748 | Ｋ・Ｋ | 相田　未央 | 3年 | 科 |
| 24 | 69 | 539 | ＣＨＩＹＯＧＩ | 小山まどか | 2年 | 科 |
| 26 | 68 | 691 | にっかつ俳優科 | 水島　卓也 | 3年 | 音 |
| 27 | 62 | 467 | パトレーゼ | 林　武松 | 2年 | 陸 |
| 28 | 59 | 443 | 幼夢帝国 | 影渡　龍崎 | 2年 | 陸 |
| 29 | 57 | 581 | ８２５ | 麻柴　達也 | 2年 | 茶 |
| 30 | 55 | 552 | ビーチボーイ | 刈谷　進 | 2年 | 科 |
| 31 | 54 | 561 | のっち | 鳴神　京 | 2年 | 剣 |
| 32 | 53 | 624 | アスタロス | 連　美鶴 | 2年 | 茶 |
| 33 | 52 | 740 | 炎のＧＡＭＥＲ | 阪本　茂 | 3年 | 科 |
| 34 | 48 | 565 | Ｎ．Ｈ | 長谷川成仁 | 2年 | 科 |
| 34 | 48 | 478 | 中野稔 | 長島　稔 | 2年 | 音 |
| 36 | 46 | 536 | ミリャリャのＱ | 風谷　育美 | 2年 | 科 |
| 37 | 45 | 751 | 堀江敏博 | 伊集院裕一郎 | 3年 | 科 |
| 38 | 43 | 734 | アルファルファ | 久住マサト | 3年 | 科 |
| 39 | 41 | 744 | 堀内正幸 | 村雨　小夜 | 3年 | 科 |
| 40 | 37 | 548 | 九頭龍 | 星川　英矢 | 2年 | 科 |
| 41 | 30 | 788 | Ｐｏｏｈ! | 剣　聖 | 3年 | 剣 |
| 41 | 30 | 534 | 赤城司 | 堀池　史郎 | 2年 | 科 |
| 43 | 28 | 771 | 正義の味方 | 前原　茂 | 3年 | 剣 |
| 43 | 28 | 638 | 北山世ちゃん | 北山　世子 | 2年 | 野 |
| 43 | 28 | 478 | バルス | 松山　一生 | 1年 | 剣 |
| 46 | 27 | 770 | いかすらいむ | 久遠　猛 | 3年 | 剣 |
| 46 | 27 | 684 | 水樹蛍 | 水樹　桂 | 3年 | 囲 |
| 48 | 24 | 490 | コッコ | 大友　修一 | 1年 | テ |
| 49 | 22 | 563 | ルピア | 岸田　良 | 2年 | 剣 |
| 50 | 19 | 701 | ＵＭＥ吉 | 御神　哲史 | 3年 | 囲 |
| 50 | 19 | 652 | 大谷拓也 | 風間　光 | 2年 | 野 |
| 52 | 16 | 587 | 村雨博樹 | 光明寺二郎 | 2年 | 剣 |
| 52 | 16 | 587 | トムキャット | 星月　真 | 2年 | 剣 |
| 52 | 16 | 558 | 滑川弘之 | 安井　友和 | 2年 | 剣 |
| 55 | 9 | 528 | 成原あきら | 中山　洋一 | 2年 | 科 |
| 56 | 6 | 740 | ナチュ | 天竜　登 | 3年 | 科 |
| 57 | 5 | 446 | 毛ガニ | 三神　卓 | 2年 | 陸 |
| 58 | 3 | 755 | 鳥羽隆敏 | 鳥羽　隆敏 | 3年 | 科 |
| 58 | 3 | 746 | 池谷昌紀 | 村　三吉 | 3年 | 科 |
| 60 | 1 | 711 | ケルヨン | 朱道　貴幸 | 3年 | 剣 |
| 60 | 1 | 709 | 松本隆司 | 天河　新次 | 3年 | 科 |
| 60 | 1 | 660 | 磯谷尚艶 | 速瀬　瞬 | 3年 | 茶 |
| 60 | 1 | 643 | 浜渦龍一 | 浜渦　龍一 | 2年 | 剣 |
| 60 | 1 | 639 | フクチャン | 清水　雅人 | 2年 | 野 |
| 60 | 1 | 638 | 中島修樹 | 孫悟空 | 2年 | 野 |
| 60 | 1 | 622 | 風車の弥七 | 佐々木桃太郎 | 2年 | 剣 |
| 60 | 1 | 603 | ＰＩＮＫ | 磯辺　真季 | 2年 | 茶 |
| 60 | 1 | 573 | 吼天氏 | 暁　兵馬 | 2年 | 剣 |
| 60 | 1 | 567 | 超人・Ｒ | 羽田　光一 | 2年 | 剣 |
| 60 | 1 | 541 | 辻内好司 | 真野　聖 | 2年 | 科 |
| 60 | 1 | 531 | アゼル | 江口　宏昭 | 2年 | 囲 |

# 参加のしかた




えっと、せりかです。

うーん。今回はちょっと不調、ですね。パワーのあるおたよりも少なかったし、ちょっとおねーさんは淋しかったです。前回分の締め切りだった12月は、みんな忙しかったんだろうけどね。今回またがんばって参加してください。まだまだ逆転のチャンスはあります。登録された人も油断しないでね。

では、キャラクターの作りかたです。

まず性別を決めて、名前をつけてあげましょう。質問が多いのですが、別に男の子が女の子キャラを作っても、女の子が男性キャラを作ってもかまいません。かわいがってあげてください。

名前は6字以内。自由に考えてください。外人さんキャラを希望する人は、留学生として設定してかまいません。その場合、字数が少なくて苦労しているようですが、何とか工夫してみてくださいね。

前回注意したせいで、ぶっとんだ名前やアニメやマンガからそのまま借りてきた名前は減りました。でもまだ妙な名前がいるようですね。「子供にこんな名前をつける親がいるかよッ！」と思うようなものは、やめたほうがいいです。コリ過ぎず、手を抜かず、適度に印象的な名前。これが一番です（え？　難しい？　ごめんなさい★）。名前といえば、恥ずかしいペンネームもやめようね。ランキング表に載ったときに美しくないし。

名前を決め、外見のイメージやキャラ性格をおおまかに作ったら、クラブと趣味を選びましょう。それぞれに与えられた能力値（体力・知力・精神力）の組み合わせで、あなたのキャラの能力が決定されます。

体力値が高いと、体を使う作業、遠距離の移動などに有利です。知力が高いと、文献を調べたり、計画を立てたりするのに有利でしょう。影を撃退する力になるのは、精神力です。精神力が高ければ、それだけ威力の大きい光のパワーを使うことができるのです。

能力値の高さは、ある程度の推理が可能ですよね。体育系のクラブを選ぶと体力値が高そうだし、文化系のクラブは知力を養うのによさそうだし。また、趣味を選ぶとそれぞれの能力値のほかに、専門的な知識や技術が与えられます。

自分のキャラは、肉体派にするか知性派にするか。両方備えたキャラにするか。イメージに合ったキャラを作ってみてください。

あ、ここでひとつ忠告。「このキャラはカンペキさ！」と、体力と知力の両方を取ったあなた。実はそういうキャラが、一番行動でアタリをとりにくいのです。選択肢の中には「能力がありすぎるとハズレ」というものが多いのです。カンペキだからアタらないということは十分ありえますのでよく考えてね。

肉体派には体力が必要な選択肢を。知性派には知力が必要な選択肢を。能力値が高くても低くても、キャラにふさわしい行動を選ぶことが得点につながるのです。

それから「どーして花園なのにラグビー部がないんだ！」とか「マン研がないのは許せない！」とか言わないよーに。帰宅部、無趣味は不利ですから、どれかで妥協してやってください。

「性格」は4つのタイプから選んでみてください。本文登場時の参考になります。血液型や星座は、あまり深く考えず、好きに決めてください。暗証番号はアルファベットのAからZの中から1つ選んでください。これは自分のキャラを勝手に使われないようにするためのものですから、忘れないようにね。

ランキング表に載って、登録番号をもらった人は、その番号で参加してください。得点できると、また加算されます。シナリオ終了時にはランキングの中から、上位者と抽選で数名にプレゼントをさしあげます。

さあ、参加ハガキが書き上がったら、ポストに入れに行きましょう。締め切りが早いから余裕をもって送ってね。

### メイルRPG『トワイライト・ハンター！』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

| 学年 | クラブ | 趣味 | 性格 | 行動① | 行動② | 行動③ | 血液型 | 暗証番号 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | B | M |

キャラクターの名まえ（漢字もOK）　西岡基博　（男・女）

キャラクターの星座　山羊座

◎学　年：1年・2年・3年（学年の数字を記入）
◎クラブ：1.囲碁将棋部 2.音楽部 3.科学部 4.家庭科部 5.茶道部 6.剣道部 7.卓球部 8.テニス部 9.野球部 10.陸上部
◎趣　味：1.アイドル 2.オカルト 3.音楽鑑賞 4.株式投資 5.拳法 6.水泳 7.読書 8.バイク 9.パソコン 10.料理
◎性　格：1.積極的&論理的 2.積極的&感情的 3.消極的&論理的 4.消極的&感情的
◎行動の選択肢や、その他の項目については69ページの記事を参照してください。

| 氏名 | 新井　透 | ペンネーム | なし |
|---|---|---|---|
| 住所 | 〒888 桃園市桃花1－18－6 | | |
| 性別 | 男 | 職業（学校名） | 桃園高校 |
| 年齢・学年 | 17歳・高2年 | | |

# 数ある行動から1つを選択

さて、今回の行動です。

今回の行動のスタートは、任意の地点から動いてください。かすみちゃんたちと一緒に川渡りをして、梅園側にいることにしてもいいし、旧校舎の地下で高嶺先生と一緒にいることにしてもいいです。前回の行動で何をしたか気にしなくていいですから、新たな気分で参加してみてください（キャラクターは前回と一緒でも、作り変えてもかまいません）。

高嶺先生はまだ学校にいて、文献調べをしています。かすみちゃんたちは川を渡って、いよいよ神社のある山を登っていきます。

かすみちゃんは忍くんと一緒に、表坂と呼ばれる参道を登っていきます。表坂は傾斜はゆるやかですが、その分、道のりが長くなっています。一臣くん、弘明くん、杏子ちゃんは裏坂を行くことにしました。裏坂の道のりは表坂よりずっと短いですが、かなり急な坂になっています。

表坂・裏坂のほかに、けもの道もありますが、ここを登るのはかなり大変です。体力に自信のあるキャラでないと、山頂までは行き着けないでしょうね。

こうした情報をもとに、今回はどんな行動をとるか考えてみてください。

行動は3つの選択肢を組み合わせ、1つの文章にして表します。「誰と」「どこで」「何をする」か。形はシンプルですが、自分のしたいことを表現してみてください。

「単独で」というのは、基本的に個人行動です。1人で文献を調べたり、山を登ったりしたい人はこれを選んでください。

個人行動だとアタリをとりにくいのでは、という質問がありましたが、そんなこともないです（現に、お寺にいた羽田くんと不知火くんは前回単独行動です）。イベントの内容と運によるということでは、主要キャラと一緒に行動するのと条件は同じです。

「高嶺先生と」など「○○と」というのは主要キャラとパーティを組んでの行動です。参加者の能力値によってふるいにかけられるので、必ずしも一緒には行けないかもしれませんが、がんばってみてください。

「どこで」はおわかりのとおり、山を登る道の選択と文献調べの場所です。文献を調べる場合は、単独行動でも高嶺先生と一緒でも、必ず「旧校舎で」にしてください。山を登る場合は内体派なら裏坂かけもの道、体力に自信がなければ表坂がいいでしょう。

「その他」の選択技は、趣味を生かすのに使います。この場合、この趣味はこういう役に立つ！　と思った人はおたよりコーナーに推理を書いて応募してみてください。今回は1種類だけとは限りません。

「何をする」の中の「クラブ活動にいそしむ」ですが、山を登りながらクラブ活動の特技を生かしたり、われ関せずと学校に居残りたい場合に選択してください。どういうクラブがどんな活動をするかわかりませんが、音楽部が景気づけに演奏したり、陸上部がトレーニングをかねて木登りをしたりするかもしれませんね（……どーゆー学校なんだろう）。

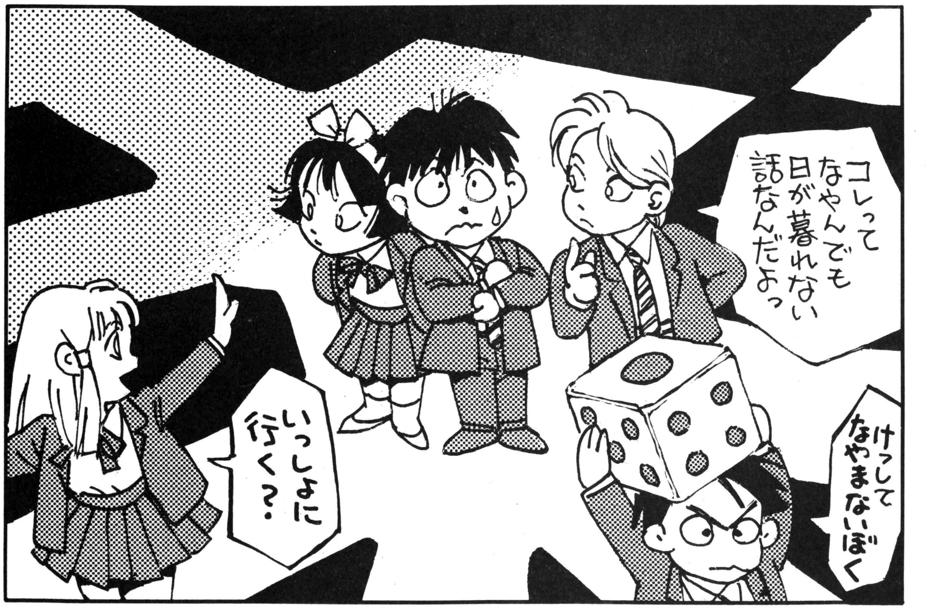
自分のキャラクターの特性をよく考えて、一番そのキャラらしい行動をとらせてあげてください。行動にアタリハズレがあるのではなく、「こいつだったらこういうことをしそうだ」と自分のキャラに見合った行動をとらせる。これが「黄昏狩人」の醍醐味！　影の謎を解くのに燃えても、趣味に走っても、そのキャラしだいで「アタリ」になるのです。

締め切りは2月14日（必着です。あら、もしかしたらバレンタインなんだ）。早いですが、忘れないで参加してくださいね。参加は必ず折り込みの参加ハガキでね。1人で何人もキャラを作って参加してもかまいません。その場合、何冊も㊎PCを買うことになりますが。あんまりムリしないでね。

さあ、いよいよクライマックス。今回を含め、行動はあと2回です。終わるのを嘆く前に、参加しましょう。一緒に、ねっ♥

## 行動の選択肢

| 誰と | どこで | 何をする |
|---|---|---|
| ❶単独で | ❶学校 | ❶影と戦いながら行く |
| ❷高嶺先生と | ❷旧校舎 | ❷なるべく戦いをさける |
| ❸かすみちゃんたちと | ❸表坂 | ❸文献を調べる |
| ❹一臣くんたちと | ❹裏坂 | ❹クラブ活動にいそしむ |
| | ❺けもの道 | ❺とりあえず様子を見守る |
| | ❻その他 | |



# おたより 2·1·30 ホームルーム




☆ご機嫌よう。潮見茉莉です。「黄昏狩人」では小説部分の文章を書いています。今回もおたよりたくさんありがとう。

★えっと、せりかです。ゲームのシナリオを担当してます。「載せろ！」という過激な脅迫や買収をみかけましたが、そーゆーものには屈しません。では、おたよりの紹介です。

●こーゆーものは一度ランキングからもれてもめげちゃだめですよね。

（神奈川県・星幸長）

☆そう言ってもらえると、とてもうれしいです。その意気で、めげないで参加してね。次の行動、アタるといいね。

●これって下手すると、テニス部の里見さんみたいに影の犠牲になるの？　もし、なってしまったら、そのキャラは使えなくなるのだろうか。　（東京都・お嬢）

☆犠牲になったとしても、死んだわけじゃありません。影が退治されれば帰ってきます。でも、次からは新しいキャラで行動してもらうことになります。

●ほんとに5回で完結なんですか！　もっと長く続くと思ってたので残念です。「黄昏狩人」終了後、新しいメイルRPGは予定されてないんでしょうか。（福岡県・大塚正一）

☆5回といっても隔月ですから、1年近くかかるんですけどね。長いというか短いというか……。参加者が多数あれば、次の企画もあるでしょう。だから参加してね。私やせりか姫が担当するとは限りませんが。

●10代のうちにランキングされたかった……。

（福岡県・UME吉）

☆何をおっしゃるウサギさん！　20代だって立派な少年。男は40まで青年です。がんばれ年長組さん！　がんばれ主婦パワー！

●点数をもらうためのコツを教えてください。

（東京都・鎌田洋一郎）

☆コツ、ねえ……。日頃の行いを良くしていれば、きっと運は良くなると思いますよ。

●せりか姫の写真を載せてください。

（東京都・WOO）

★やです。

●せりか姫の得意技は何ですか？

（茨城県・成原あきら）

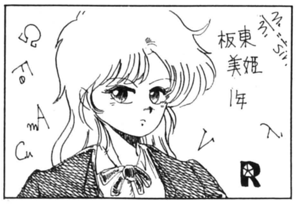
★そんなものはありません。

☆うそです。一刀両断青春相談とコンパニオンしゃべりです。以前、某有名人に会ったときいきなり「キミ、コンパニオンでしょ」と力強く言い切られた実績があります。

☆残りもあと2回。がんばりますので応援してやってくださいね。読んでるあなたも、終わる前に参加しましょう。では、また♡




⬅MOCHA（千葉県）



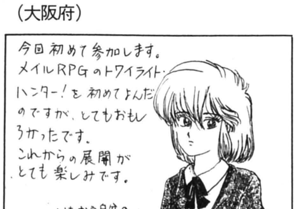

⬆パーカー（大阪府）




⬆丼・HUNTER（静岡県）




⬆北山尚史（茨城県）




⬆流　羽美（愛媛県）




⬆山下滋宏（東京都）



⬆宮本秀樹（神奈川県）

次回
## 黄昏狩人
トワイライト・ハンター！
第4回「黄昏の聖域」

来月号は
プラチナムパレス
## さまよえる白銀宮
第3回「白銀宮の真相」

# 勝PCエンジン 1月号 お年玉大プレゼント当選者発表

**❶PCエンジンスーパーグラフィックス**
赤田英之(秋田)
森眞一(千葉)
大石隆則(福岡)

**❷PCエンジンシャトル**
石田拓也(神奈川)
朝野政彦(富山)
古谷直樹(熊本)

**❸PCエンジンコアグラフィックス**
永山正和(兵庫)
米谷正戸(愛媛)
椎野真和(福岡)

**❹ガンヘッドイベント版**
安藤佳由(神奈川)
石黒敬士(愛知)
高橋俊幸(岩手)
阪上誠(大阪)
関口卓(東京)
高橋好則(東京)
松下昭雄(長崎)
森下真匡(京都)
倉野ともひろ(鹿児島)
荒川尚史(茨城)
江藤卓哉(兵庫)
中澤大輔(高知)
橋本慎(千葉)
山野長寿(長崎)
三好誠(大阪)
水野隆(岐阜)
橋本直哉(東京)
小野瀬誠(茨城)
岡学(千葉)
後村匡博(青森)
辰巳浩一(奈良)
高木昭彦(東京)
越沼豊(栃木)
生田浩一(埼玉)
菅原嘉浩(埼玉)
佐藤東太(熊本)
浜本昌志(広島)
吉田富雄(新潟)
塚原甲樹(茨城)
田中圭(埼玉)
田口稔也(岡山)
鎌田洋一郎(東京)
小山卓也(埼玉)
菊田優一(茨城)
清野久男(山梨)
出川敏樹(三重)
須藤敏(岩手)
伊藤宏(大阪)
更江仁(大阪)
西山直(神奈川)

**❺ファイヤープロレスリング**
川田裕規(北海道)
関東典久(宮城)
奥田貴司(東京)
宇野元(千葉)
鈴木昭次(愛知)

**❻究極タイガー**
星合正章(東京)
江黒真司(埼玉)
松井幸雄(岐阜)
落合勝洋(広島)
中川和久(新潟)

**❼ドラえもん**
窪田佐和子(大阪)
加藤貴史(京都)
東大介(北海道)

**❽ニュートピア**
中谷俊成(和歌山)
藤本孝博(宮崎)
谷口昌(三重)
黒須洋行(栃木)
鎌田悟(秋田)

**❾都留照人の実戦株式倍バイゲーム**
河口益(青森)
小島一也(富山)
飯与志和(石川)
菅原啓介(千葉)
清水基嗣(東京)

**❿わいわい麻雀**
浜田達彦(岐阜)
斎藤貴志(青森)
中間誠(大阪)
相方貴文(広島)
堀上智正(兵庫)

**⓫ナグザットオープン**
立花伸也(長崎)
松井謙治(東京)
塚田真一(山形)
奥村淳史(大阪)
古橋彰男(愛媛)

**⓬ブルファイト**
宗田誠(岡山)
平野敏郎(神奈川)
板垣和明(山形)

**⓭USAプロバスケットボール**
霧島基紀(千葉)
岩崎宏則(熊本)
井出健次(神奈川)

**⓮ROM²カラオケ Vol.1**
下田知宣(岡山)
小林直己(埼玉)
下原三郎(長崎)
**Vol.2**
磯辺朝和(兵庫)
関口英治(東京)
熊本拓也(奈良)
**Vol.3**
国島知ひろ(広島)
山道弘典(長崎)
小沢安弘(愛知)

**⓯ギヤラガ'88**
広井久彦(東京)
小竹博之(茨城)
寺田正人(大阪)

**⓰プロ野球ワールドスタジアム**
長沢勇介(新潟)
大塚高士(千葉)
平野洋平(島根)

**⓱ワンダーモモ**
及川直樹(千葉)
滝泰幸(静岡)
坪井猛(兵庫)

**⓲パックランド**
開藤文雄(愛知)
大橋耕平(愛知)
斎藤秀之(秋田)

**⓳ナイトライダースペシャル**
土屋陽一郎(千葉)
増田裕介(東京)
桐幸四郎(北海道)
礒部雅裕(東京)
大谷秀人(愛知)

**⓴バリバリ伝説**
宮田博史(埼玉)
和田健一(千葉)
石井顕弘(大阪)
湯浅慎一郎(島根)
中村勝(神奈川)

**㉑ヘビーユニット**
横山一真(大阪)
北村隆(兵庫)
彦野経明(静岡)
山本貞道(京都)
岸本未知(兵庫)

**㉒ヴォルフィード**
高原克弥(愛知)
小出紀人(新潟)
須藤久喜(埼玉)
横山哲也(奈良)
川井猛(茨城)

**㉓弁慶外伝**
米沢州史(東京)
坂口秀一(長野)
笹竹幸雄(青森)
谷島雄一(埼玉)
中田洋輔(愛知)

**㉔忍-SINOBI-**
竹澤賢二(愛知)
関根伸二(千葉)
大谷勝(岡山)
二宮宏之(宮城)
大高賢己(大阪)

**㉕ダライアスIIポスター**
平賀計人(群馬)
伊藤哲義(愛知)
加藤ミヤ(埼玉)
久保田正明(千葉)
山井雅人(神奈川)
漆原真樹(大阪)
川崎晃平(大阪)
山田浩志(東京)
中島淳(福岡)
北野順久(京都)
近藤信明(静岡)
松尾貴弘(奈良)
斎藤直志(埼玉)
君島祥之(東京)
岡光良(北海道)
杉本純二(神奈川)
坂口崇(福岡)
上田稔(大阪)
谷田部誠(茨城)
中村靖人(福岡)

**㉖タイトーオリジナル下敷き**
石井智幸(埼玉)
鈴木光伸(東京)
安武克之(福岡)
他17名

**㉗ナムコオリジナルスポーツタオル**
松原奈々絵(東京)
山本靖彦(石川)
瀬川敬(東京)
梅川真次(埼玉)
本谷正人(大阪)

**㉘SSTバンド最新CD**
木村英和(広島)
奥崎謙司(神奈川)
加藤英二(愛媛)
林正文(岐阜)
沼田裕次(千葉)

**㉙日本ファルコムロゴ入りトレーナ**
天野透(愛知)

**㉚『ギャラクシーフォース』テレカ**
星野力(新潟)
綿引晃一(埼玉)
藤本まゆみ(京都)
伊藤鉄男(愛知)
酒井篤史(愛知)

**㉛ヒューマンオリジナルテレカ**
中斉浩志(岐阜)
伊藤真二(三重)
山崎幸生(静岡)
渡辺勉(福島)
森清純(兵庫)

**㉜『チェイスHQ』カセットテープ**
室岡大輔(埼玉)
笈沼剛(埼玉)
菊原清司(大阪)
広瀬晴之(神奈川)
河内暢寛(千葉)

**㉝コナミGMコレクションCD**
西門力(青森)
関根一幸(茨城)
岩田和之(島根)
阿波孝(京都)
鈴木庸介(神奈川)

**㉞NECアベニューロゴ入りボールペン**
中西順次(鳥取)
ほか19名

**㉟『ブルファイト』オリジナルテレカ**
荒川正博(滋賀)
松田正徳(福島)
大石哲郎(静岡)
ほか7名

**㊱『麻雀学園』プロモビデオ**
木村淳二(徳島)
佐藤仁志(福島)
江本明礼(岡山)
斎藤敬一(福島)
隅田賢司(愛媛)
ほか5名

**㊲ボードゲーム**
高橋勲(神奈川)

**㊳ガスライター**
前田のり子(神奈川)
中村良彦(東京)
岡村秀樹(群馬)
小松剛(長野)
酒井義修(静岡)
飯岡達也(東京)
水野厚(大阪)
原英治(福岡)
山本直樹(神奈川)
白石正和(三重)
佐山太郎(神奈川)
河村重信(静岡)
宇都宮正紀(大阪)
津島朗人(岡山)
山崎祐司(大阪)
谷口洋一(福井)
及川真承(東京)
田中宏(福井)
石田裕貴(静岡)
山本武夫(兵庫)

**㊴『ガイフレーム』プロモビデオ**
林英之(大阪)
四家佳武(福島)
ほか3名

**㊵『カイザード他』プロモビデオ**
清水達也(東京)
真川俊彦(三重)
杉山達成(長野)
石田智久(静岡)
高野力(埼玉)

**㊶「桃太郎伝説」ポスター**
岩永誠(神奈川)
大西希世志(静岡)
井坂正江(茨城)
坂本敬宏(滋賀)
佐藤隆祐(福島)
榊達也(東京)
ほか24名

**㊷インテックオリジナルテレカ**
西倉武志(埼玉)
植村宏(東京)
金子かおり(佐賀)
伊藤典隆(三重)
ほか6名

**㊸メサイヤオリジナルテレカ**
小川尚志(岡山)
田中進(静岡)
伊藤隆行(東京)
上野慶一(大阪)
岡浩三(高知)

**㊹『ROM²スタジアム』ビデオ**
坪松哲功(埼玉)
谷内潤(長野)
山内茂雄(千葉)
早見裕之(埼玉)
秦直樹(兵庫)

**㊺『ダウンロード』プロモビデオ**
山村正典(岐阜)
ほか1名

**㊻『サイドアームSP』ビデオ**
坂場正治(茨城)
藤本良太(福岡)

**㊼『J.ニクラウス～』Tシャツ**
西川勝之(大阪)
中山達夫(富山)
山田富美樹(埼玉)
ほか7名

**㊽トンキンハウスオリジナルTシャツ**
小野寺幹雄(神奈川)
ほか4名

**㊾『バットマン』ポスター**
大江英樹(広島)
小林健治(兵庫)
矢部智盛(東京)
副田卓克(長崎)
小池明(新潟)
ほか5名

**㊿トンキンハウスオリジナルシャープペンシル**
白神建三(埼玉)
斎藤雅典(茨城)
ほか18名

**(51)ドラゴンランス戦記1・2**
石井政之(神奈川)
小澤博史(愛知)
森本和也(山梨)
中田裕二(千葉)
瀬島博史(兵庫)

**(52)「天と地と」ポスター**
浅野信広(愛知)
斎藤直樹(千葉)
ほか8名

**(53)AV改造済「天の声2」**
中村得充矢(兵庫)
山口正美(長野)
大橋美和子(東京)

**(54)「水晶の王者」特製テレカ**
浦東孝仁(大阪)
国弘直人(山口)
大塚正一(福岡)
志村敬子(埼玉)
菊池由美(青森)
星飛雄馬(東京)
曲直瀬一洋(愛知)
山内俊太郎(鳥取)
渡辺千恵子(千葉)
小木美智子(福井)

**(55)勝PCオリジナルテレカ**
高山道夫(東京)
河原康司(神奈川)
上野匡人(大阪)
福田圭吾(京都)
三浦真一(大分)
金井淳(栃木)
滝寛希(大阪)
加畑堅太郎(京都)
加藤喜明(茨城)
山崎貴史(大阪)
吉田浩幸(東京)
山本英人(愛知)
大堀智也(山口)
大泉澄明(東京)
永井清昭(東京)
片山良晴(岡山)
横林範明(千葉)
竹本良文(香川)
田中資大(神奈川)
杉澤直樹(青森)
萩野間雄輝(神奈川)
斎藤健二(神奈川)
荻野雄三(山形)
原田博之(広島)
菅沼尚倫(静岡)
川島由充(東京)
宮本秀樹(神奈川)
田島哲(神奈川)
上村康徳(長崎)
松田幸春(熊本)
山口一生(奈良)
八木田吉広(熊本)
山崎北斗(高知)
都築保夫(愛知)
小田実(三重)
吉野智彦(福島)
愛敬仁(長崎)
志藤孝(東京)
渡部一博(高知)
宇都宮球(東京)
宇佐見徳郎(宮城)
武井正臣(神奈川)
重城一馬(千葉)
中川哲志(愛知)
川嶋健介(神奈川)
片山良晴(岡山)
重政好輝(広島)
安田孝志(大阪)
林直信(兵庫)
九門みゆき(広島)
島崎まどか(東京)
川島清昭(岐阜)
井上武人(東京)
中田竹光(青森)
秋山直也(埼玉)
土田衛(千葉)
高元直(石川)
北沢憲一(千葉)
鈴木誠(神奈川)
正司早成(兵庫)
森脇大悟(東京)
山本直樹(愛知)
三宅和倫(大阪)
吉村友道(大阪)
山本紘平(兵庫)
光石徹(大阪)
橋本圭太(広島)
川越広志(千葉)
小畑省吾(大阪)
黒田武史(埼玉)
中川祐司(愛媛)
高岡英治(香川)
森田和利(東京)
今井数真(香川)
島田しのぶ(富山)
宮崎和孝(茨城)
竹内知士(兵庫)
広田昌之(石川)
八木橋構進(青森)
大津博昭(福岡)
浜名正勝(大阪)
江崎賢次(福岡)
中原憲一(千葉)
近藤勝之(栃木)
福田直矢(熊本)
浦田賢一(福岡)
毛利忠(愛媛)
村川雄一郎(神奈川)
野村雅広(愛知)
池永昌也(奈良)
荒木信長(宮崎)
岡村信也(大分)
ほか208名

**(56)勝PCオリジナルTシャツ**
池尾貴之(福井)
中込秀平(山梨)
門脇美子(東京)
ほか197名

**(57)勝PCオリジナルシャープペン**
向井彰英(愛知)
石黒照康(大阪)
仙石龍雄(滋賀)
飛田誠治(東京)
荻原伸夫(神奈川)
佐藤克彦(栃木)
相馬大作(福井)
小谷晃(兵庫)
鷲見力男(岐阜)
菊地悟(宮城)
川上和也(兵庫)
笠井信宏(新潟)
鎌田竜太(埼玉)
野中純一(千葉)
宇田津知春(大分)
井上振一郎(宮城)
吉田勝彦(奈良)
ほか1070名

※商品の発送には3月いっぱいかかる見込みです。また発表できなかった方は、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

# 早春特別企画
# ザ・座談会

**さぁさぁお立会い！　ユーザーとメーカーの生の声が鳴り響く。面と向かってとことんPCエンジンを語ろうではないか！**



## NEC&読者&㊕PC三者会談

PCエンジンスーパーグラフィックス（以下スパグラと表記）が発表されると、PCIA宛てに読者からの手紙が相次いで届いた。そして批判的な意見のものがかなり目立った。

PCIAではこれらの声に、誌上でフォローしてきたつもりだけど、少しは役にたっただろうか？

事を重要視した編集部では、これらの意見書と言うべき手紙をNECホームエレクトロニクス（以下NEC）にも随時送付していた。

そうしたところNECのほうから「ぜひともそれらの読者さんと直接お会いしてご意見を伺いたい」との要望が提出されたのである。

その趣旨に編集部は賛同し、12月16日に、急きょ座談会を催す運びとなったのである。

以下にその内容をお伝えしよう。

### 後藤部長、新PCエンジンワールドを語る

**本誌**：本日はみなさんお忙しいところをお集まりいただきありがとうございます。では、早速本題に入りましょう。NECさんどうぞ。

**NEC後藤（以下N後藤）**：はい。さて、今回の新機種の発表におきましては、非常に残念なことに、スパグラだけを先に発表してしまったがために、ユーザーのみなさんのいろいろな戸惑いを招く結果となってしまいました。

すでにご承知のとおり、新機種はスパグラ、コアグラ、シャトルの3機種となっています。本日はこれらについてのユーザーさんのご意見をお伺いしたいと思っております。

どうか、ざっくばらんにお話しいただきたいと存じます。

では、初めに3機種それぞれにつきましてご説明します。シャトルにつきましては、小さいお子さんなどで、PCエンジンが高くて買えないという方のために、また、コア構想には興味がないけど、とにかくカードのゲームをやりたいんだという方のために、廉価版PCエンジンとして開発いたしました。

次にコアグラですが、文字どおりPCエンジンの核となるマシンです。NECは以前からあるコア構想をやめるのではないかとのご指摘もあるのですが、コア構想自体を変えていくということはありません。

そして、問題のスパグラについてですが、開発の主な意図を簡単に申します。まず、従来のPCエンジンでは移植が困難なアーケードのソフトを移植しやすくするために、また、よりグレードの高いソフトを供給できるためにというわけです。

スパグラの仕様については、互換性を保つべきか、それとも全く新しいマシンにしてしまうかで社内でも大議論がありました。

ここで重視されたことが、ソフトの開発のしやすさです。全く新しいマシン、例えば16ビットマシンなどにしてしまうと、ソフトハウスさんがソフトを開発する場合、また1から始めなくてはなりませんね。そうすると、ハードを使いこなせるようになるまでの期間、

**NEC技術者**
**㊒ 藤富雄氏**



パーソナルインテリジェンス事業部商品企画部担当部長。今回の企画の仕掛人。普段は川崎の工場で、直接PCエンジンの開発に携わっている。話好きで気さくな人柄。今回の座談会でも主役的存在だった。

つまり約1年間ほどは、マシンの性能を十分生かしたソフトが出ることが望めないのです。

ところが、完全に互換性があると、ソフトハウスさんが今まで蓄積してきたソフト開発のノウハウを生かせるわけです。ゆえにスパグラは互換性を重視することにしました。

次に価格について少しご説明申し上げます。ゲームマシンの中身はほとんどがICです。中でもSRAMやグラフィック関係のLSIが一番高価なんです。

ご存じのとおり、スパグラは従来機種の2倍のグラフィック能力を持っています。これはグラフィック関係のICを2倍にしたからなのです。したがって、その分だけ価格が上がったわけです。

以上簡単ですが、一応の説明をさせていただきました。

**NEC販売部**

**近藤信之氏**



普段は玩具問屋さんに出入りして、PCエンジンの売り込みに多忙な毎日。流通関係の事情通。ゲーム業界では、ソフトの出荷本数など、問屋さんの影響力がかなり強いらしい。

## スパグラの疑問点を追及！

**本誌**：では早速ですが、スパグラについて何か言いたいことがあるひといませんか？

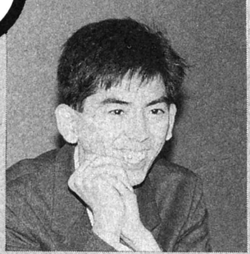
**浅井**：現在のロムロムがつながるようにデザインするわけにはいかなかったんですか？

**N後藤**：はい、それにつきましては、チップの数が増えたことで構造的に旧エンジンと同じサイズにするのが難しかったのです。

**浅井**：なるほど。でも、あのダサいデザインはどうかと思いますが。

**NEC技術者**

**山岸邦彦氏**



PCエンジンのハードの、奥の奥まで知っている若手技術者。後藤部長と同じく、川崎の工場で大忙しの毎日だそうだ。今回の座談会では、スパグラの切り替えスイッチなど、ハードの細部の説明で活躍。

**本誌**：まぁ、それは好みの問題でもありますからねえ。他に何かないですか？

**浅井**：じゃあズバリ言います。これはコア構想とも関連するんですが、ユーザーがうるさいからといってあまり行き当たりばったりに新製品を出さないでほしいんです。

ＡＶブースタなんかはもうただのゴミですよね。さっきのロムロムアダプタにしても、スパグラ用のロムロムが出るとなると、やはりゴミになっちゃうんです。もう、新しいの全部買いますから、いらなくなったものを全部買い取ってほしい心境ですよ。

**山岸**：あと、いい音を楽しめるようにと作られたんだと思いますけど、ロムロムアンプってなんかあまり必要ないような気がします。確かに市販のアンプを買うよりは安いですけど、ちゃんとしたオーディオを持ってる人は必要ないし、ラジカセでも代用できそうだと思うんですけど。

**N後藤**：私どもとしては、いろいろなユーザーの方の多様なニーズにお応えすべくこれらを開発したのですが。

**本誌**：スパグラについてはどうですか？

**山岸**：はい。僕は発売日に買っちゃいました。これからPCエンジンはスパグラの時代になるんだなと思って。んで、今まで持ってたロムロムシステムを売ってしまったんです。でも、仲間内でもスパグラのいい噂を聞かないので、また、旧エンジンとロムロムを買い戻そうかなと思ってます(笑)。

そこで1つ質問があるんですけど、スパグラの後ろに付いてる切り替えスイッチはなんですか？

**読者(大学生)**

**山岸真治氏**



週に12～14時間ゲームをプレイし、ファミコンはとっくに売り払い、すでにスパグラを所有するというツワモノ。ハードに結構詳しく、今回の座談会では活発に発言してくれた。

**N山岸**：実は、ごく一部のソフトで、そのままスパグラで使用すると問題があるものがあるんです。その際にそのスイッチを切り替えることで問題なく動くようになっています。

**山岸**：なぜそんなことが起こるんですか？

**N山岸**：はい。実はPCエンジンのCPUは大変優れた能力を持っていて、従来機種ではその3分の1程度しか使っていないんです。周辺チップとの関連でそれで十分だからです。それが、スパグラでは3分の2程度まで使用するようになりました。これが盲点です。

具体的に簡単に説明しますと、従来機種では公表していなかった命令、つまり用途の決められていない命令があったんです。その中にはスパグラで使用することになった命令も含まれています。そのスパグラ用の命令を、独自に従来機種用の命令として使っているソフトが存在するんです。そのソフトをスパグラで動かすと、当然問題が起こりますよね。

ちなみに、『スペハリ』は全く動きません。このほかに誤動作などの問題が起きるのは、『P☆47』と『SUPER桃太郎電鉄』だけです。

そんなときに、背面のスイッチを切り替えることで問題なく動くようにしてあるのです。

**一同**：なるほど。

**山岸**：そういえば、スパグラの発表のときに、従来のエンジンでもメガドラ並みの解像度を出せると雑誌に書いてありましたが、そういった隠された機能みたいなのはもうないんですか？　この際ですから白状してください。

**N後藤**：解像度の件に関しましては、PCエンジンを発表するときに「RFなんだから実際にテレビで見える範囲の数字に近いほうを公表したほうがいいんではないか」ということで、控えめに発表したんです。

あと、隠された機能といいましても…。

**本誌**：企業秘密との兼ね合いで難しい質問のようですので、他に何かありませんか？

**平野**：えっと、最近『大魔界村』とか8Mなんていって、カードソフトの容量がどんどん増えてるみたいなんですけど、ソフトの値段のほうもどんどん上がっていくんですか？

**N後藤**：チップの集積度が倍になったからといって、チップ自体の価格が倍になるってことはないんですが、問題は容量の増加にともなう関発費の増加ですね。

## ロムロムの可能性をさぐる！

**山岸**：CD－ROMのソフトは、初めの頃値段が安くなると言われていましたが、あんまり安くなってないのはなぜですか？

**N後藤**：はい。CDの板自体は音楽用のそれと同じですから、ICを使うROMカードに比べて格段に安く作ることができます。

しかし、CD－ROMのソフトの制作にはカードに比べて莫大な開発費がかかるんです。

ちゃんとしたものであればあるほど、グラフィックデータも膨大になりますし、生の音、特に声優さんの声を入れるとなると、スタジオレコーディングという作業も必要になる。それこそカードに比べて莫大な人件費がかかるわけですね。

『イースI・II』では、かなりの人が関わっていますよね？

**本誌**：ええ、確か50人以上で、ゲーム自体の制作だけで8か月かかったと聞きましたね。ゲームって10人くらいで作るのが普通ですから、すごい数字ですよね。

**N後藤**：映画のように、ゲーム制作に億単位のお金がかかる日も近いかもしれませんね。

**本誌**：ユーザーとしては、ゲームソフト1本の値段はいくらぐらいが限度ですか？

**平野**：そうですねぇ、8,800円ぐらいですね。

**本誌**：よくよく考えると、ゲームソフトの値段って高いですよね。

**浅井**：ガキのおもちゃじゃありませんね。

**山岸**：でも、面白いソフトなら、ちょっとぐらい高くても買いますよ。やはり、内容次第じゃないでしょうかね。

**一同**：そうですね。

**N近藤**：ゲームの市場がまだまだ小さいですから、ソフトハウスさんとしてもあまり安くできないのが現状でしょうね。たくさん売れることがわかっていれば、もっと安くできるんでしょうけど。

例えば、CD－ROMなどは、板の原価はとても安いんですから、ロムロムの普及次第で音楽用CD並みの値段が実現できるかもしれないんですよね。

**平野**：ソフトより先に、そのハードの値段もなんとかならないんですか？

**本誌**：いくらぐらいが妥当だと思いますか？

**平野**：そうですねぇ、3万円ぐらいですね。ゲームマシンとしてはそのくらいですよ。

**N後藤**：う～ん、ロムロムが普及してくれれば、ソフトも安くなるわけですし、ソフトが質の割に安い分を見込んで、ハードに投資するというわけにはいかないものでしょうか。カードのほうはこれ以上安くなることは考えにくいのに対して、CD－ROMは十分その可能性があるんです。

このゲームをやりたいからロムロムを買うんだという決定的なソフトが出現すれば…。

**平野**：でも、ロムロムにソフト1本つけると6万円くらいになりますよね。その値段だとカードのゲームが10本買えちゃうんです。

だから、1本や2本いいソフトがあったからといって、そう簡単に買えるもんじゃありませんよ。

**本誌**：他の方はどうですか？　ロムロムに魅力を感じますか？

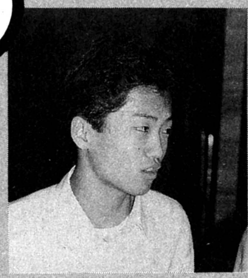
**大井**：そうですねぇ、今のところどうしてもやりたいというソフトもないですし、魅力はありますけど、買うとなると…。

### 読者(中学生) 平野敏郎君



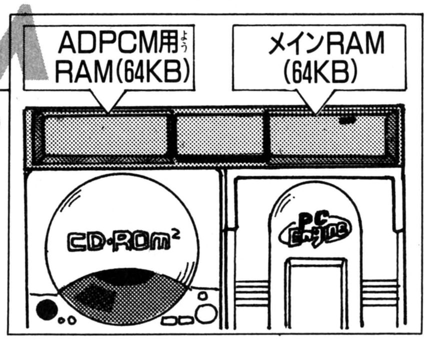
15歳にしてゲーム業界を鋭く見つめる。彼のように、現在のRPGの画一化を嘆くゲーマーも多いのだろうか。
自宅では自分専用の20インチTVで主にシューティングをプレイするという。

### 読者(中学生) 渡部智幸君



平野くんの友達ということで列席してくれた。彼もシューティングが好きだという。
地元のゲーセンで『R-TYPE II』をプレイするには、長蛇の列に並ばなければならないそうだ。

## ADPCMの秘密とは？




ロムロムのインターフェイスユニットには、RAMが2系統ある。1つはCD－ROMから読み込んだデータを入れておくメインRAM（64KB、SRAM）。もう1つはADPCM用のRAM（64KB、SRAM）だ。

ADPCMはサンプリングの音声を出すところ。そのデータを入れておくところがADPCM用のRAMなんだ。だから、普通ADPCMを使わないときは空席なわけ。

そこで『イースI・II』ではその空席状態のRAMを、メインRAMの代わりに使っている。すると、本来のメインRAMと合わせて、容量が2倍（64KB+64KB=128KB=1Mビット）になるってわけ。

だから、『イースI・II』は読み込みが少ないんだね。いやぁ～、快適快適。

## PCエンジンのCPUの余力とは？

73頁右上のあたりで話題になっているCPUの能力だけど、一般的には命令数の多さ、命令の便利さ、演算速度などを指すことが多い。しかし、ここでは周辺のLSIやメモリをコントロールする能力という意味で使われているようだ。もちろんCPUの能力には余裕があった方がいいわけだけど、ソフトウエアの方としては、能力の限界に迫るようなものを目指している。このハードウエアとソフトウエアの競争が、TVゲームを含むコンピュータ産業を発展させている。

 イラスト／星野由美子

**N後藤**：いいソフトがたくさん出てきてくれてハード普及のメドが立てば、量販効果を期待して、低価格のCD－ROM一体型PCエンジンなども企画できるのですが…。

**山岸**：CD－ROMはアクセスのスピードが遅く感じるんですけど、あれってなんとかならないんですか？

**N後藤**：それについてはいろいろ改善の余地があります。

現状のシステムでも、ADPCM用のRAMを通常のメモリーバッファとして使うことで、読み込み回数は今までの2分の1になります。また、ADPCM用のRAMは、半分に分割して使用できますので、読み込みと本体への転送を同時に行えるんです。

『イースⅠ・Ⅱ』はその技を使っているので、アクセスが驚くほど速いですね。

**山岸**：でも、CDを鳴らしている間は読み込めませんよね。

**N後藤**：はい、そのへんはプログラマーの腕次第ということではないでしょうか。

将来的には、システムカードのバージョンアップも考えています。ロムロムの機能はシステムカードがすべて管理していますので、そのシステムカードを変えるだけで、いろいろ機能を拡張できるんです。

例えば、システムカードに大容量RAMを内蔵させてしまって、アクセス頻度を激減させることもできます。

**本誌**：そういう意味でもロムロムは将来性があるわけですね。

**N山岸**：はい。あと、ソフトのほうでは、CD－ROMの大容量を生かす例として、スパグラ、コアグラの両方で動くソフトが期待できます。

つまり、コアグラでもプレイできますが、スパグラでプレイすると、より華麗なグラフィックスが楽しめる。

NECアベニューの多部田さんは、そういうのやってみたいなとおっしゃってました。

**本誌**：なるほど。スパグラ「専用」ではなく、「対応」ソフトですね。

**N後藤**：はい、カードでも大容量化すれば可能だと思います。

読者(社会人)

浅井峰浩氏



秘密結社BATTL eGAMERZ というゲーム大好き人間集団の、PCエンジン部門THUNDERBOLT CLUB 顧問を務める熱血ゲーマー。今回は遠く名古屋から夫人同伴で出席してくださった。

読者(受験生)

赤野幹仁氏



スパグラの価格に驚いてしまった1人。セガマスターシステムの短命に嘆いている1人でもある。
受験勉強の傍ら、週に10時間ゲームに勤しむという、腹の座ったゲーマーだ。

読者(大学生)

大井正氏



ファミコンからPCエンジンに移行した、典型的なゲームフリーク。アクションやシューティングゲームを友人と気楽に楽しむ。
完全に互換性を維持しているというスパグラに大変興味を示していた。

## スパグラに『R-TYPEⅡ』(業務機版)を移植して！

**本誌**：ではみなさん、ソフトについて何か言いたいことはありませんか？

**平野**：僕思うんですけど、いまのRPGってみんな『ドラクエ』みたいで新鮮味がないですよね。ソフトハウスにもどんどん新しいことにチャレンジしてほしいです。ハードばかり進歩したって、肝心のソフトが進歩しないんじゃしょうがないんじゃないかと思うんです。

**N後藤**：まあ、『ドラクエ』タイプじゃないと売れないという事情もあるようですし、ソフトハウスさんも商売上難しいんじゃないでしょうかね。でも、ビジネスになるとなれば、どんどん新しいものも出てくるんでしょうね。

**渡部**：僕はバリバリのシューティングさえあればいいです(笑)。　アーケードでもシューティングばかりやってます。

**本誌**：例えばどんなゲームですか？

**渡部**：最近はやっぱ『R－TYPE Ⅱ』です。

**山岸**：前のPCエンジンは『R－TYPE』が引っ張ってきたところが大きいと思います。

だから、スパグラを引っ張るソフトというと、やっぱ『R－TYPE Ⅱ』！　これしかないんじゃないかと思います。

**N後藤**：そうですね、いまだにPCエンジンのソフトで『R－TYPE Ⅰ』を超える販売本数のソフトはありませんしね。

**赤野**：僕はプレイヤーをあっと言わせるようなソフトに巡り合いたいです。

**浅井**：僕は脱衣麻雀がもっともっと出てきてほしい(笑)。新しい市場が開拓されると思ってたのにどうして発禁になったんだろ。

**本誌**：ゲームがしゃべると感動しない？(笑)　ま、それはいいとして、みなさんスパグラの購入予定はありますか？

**赤野**：僕の場合、セガのマスターシステムでえらい目にあいましたから、慎重に考えたいです。

**山岸**：僕はもう持ってます。それより、白いPCエンジンとロムロムを買い戻さなきゃ(笑)。

**本誌**：というわけで、時間が来てしまいました。

**N後藤**：本日は貴重なご意見ありがとうございました。またこのような機会があればと思います。

**本誌**：本日は、みなさんお忙しいところ、ありがとうございました。

## ㊮はキミとNECのパイプ役

キミたちユーザーからの熱心な意見は、PCIAがNECに直訴するぞ！「ここが気に入らないからこうしてほしい」「コア構想でこんな商品を出して」とか、言いたい放題のお便りを待っている！　お便りが多ければ、第2回「ザ・座談会」が開かれるかもしれないぞ。　(直訴状係)

また、「こういうことを特集して」とかのお便りも、大募集しているぞ。　(企画係)

－あて先－

〒102 東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル　㊮PCエンジン
「PCIA」直訴状係、または企画係まで。

お知らせ：CD-ROM²のシステムカードが12月末にVer.2.0にバージョンアップしましたが、このシステム上では『獣王記(CD版)』に一部誤動作するものがあります。無償で正常なソフトと交換をしていますので、以下のところに連絡して下さい。　㈱ディーエムリサーチセンター豊島営業所「ロムロム獣王記」係〒171 東京都豊島区高田1-26-5　電話03-984-9411

'90 社運企画

FAR EAST OF EDEN

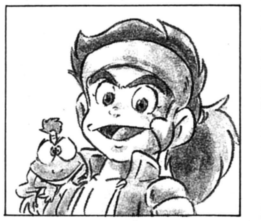
# 天外魔境



## セル画がストーリー

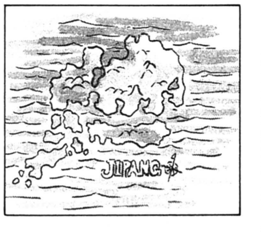
燃える男・広井王子さんが、またまたスゴイ企画を始めるぞ!! なんと『天外』続編のストーリー、キャラなどのアイデアを、キミたちから募集する!! 次の『天外』はキミがつくるのだ!!

### 其の一 自来也たちはその後どうなったの?



自来也は、大門教をやっつけたあと、まだ修業の旅を続けたのかねぇ。綱手や大蛇丸はどうしたのだろうか!? できるだけ、ブッたまげの展開を考えてほしいなぁ!! 新しい主人公が出てきてもいいね。

### 其の二 次なる冒険の舞台は、ここ!!




第1部は関東が舞台だった。さて、次は? きっと宇宙編なんてのも出るわな。「天外○○編」と書いて、内容をできるだけ簡単にまとめてほしい。マジなものもバカバカしいのも全部オッケーよ!!



レッドカンパニー親分 広井王子

## キミのアイデアをボクが料理するぞ

セル画ストーリーは、大好評のうちにENDマークを打たせてもらいました。と、ホッとする間もなく、㊙PCをはじめ各所から、早く再開しろ、とのオドシが。でも、第2部といってもまだNOアイデア。そこでボクはひらめいた!! キミ、そうキミだ。キミが『天外』第2部をつくるのだよ。キミたちのアイデアをボクが再構成して、おもしろい話をつくってやろうじゃないの!! 募集するのは右の6部門。キミが考えついたもの、すべてを送ってくれ!! もちろんドーンと賞品もはずむぞ!!

## 審査員から一言



天外魔境翻訳者 **広井王子**

いちおうボクが審査員長をつとめます。キミたちが『天外』をどう料理してくれるか、とても楽しみです。



天外魔境絵師 **辻野寅次郎**

絵にしやすいの、おもしろいのをいっぱい送ってください。がんばってキミたちの絵をセル画にします。



ハドソン広報部 **高橋利幸**

ハドソンを代表して、というより、『天外魔境』ファン代表といった方が正しいかな。楽しいのをよろしく。



ゲームデザイナー **岩崎啓真**

「もしもゲームにするなら」という視点で、ぼくは見てみたいと思う。ぼくの目はちょっとキビシイぞっ!!



本誌編集長 **佐藤辰男**

ほかで見おぼえがあるようなものでも、キミなりにアレンジされていればOK。そっくりマネはダメだよ。

## もしかしてキミのアイデアがゲームになるかも!?

 イラスト/辻野寅次郎

# 続編のアイデアを

# 読者のみなさんから大募集します

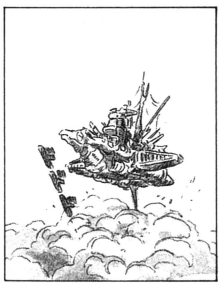
## 其の三　自来也たちを助ける新しい仲間たち

第2部には新しい仲間が必要!!　ブッとんだヤツがいい。たとえば雷小僧とかクジラ男とかさ。名前や性格、役割など、さらにイラストなんかも書いてくれるとうれしいなぁ。



## 其の五　私の考える武器・アイテム・魔法

もともとRPGなんだから、武器や魔法をいっぱい出したいよな。できるだけ変てこなの、笑えるものがいい。敵・味方関係なく考えてくれ。絵入りで解説つきだとラッキーだな。



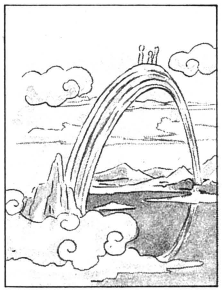
## 其の四　こんな敵がいたらおもしろい!!

これだ、いちばん頭が痛いのは。第2部の悪者は何だ!?　そいつらはどんな集団なのだろう。大ボス、中ボス、ザコ敵など、名前、性格、攻撃方法などを考えてみてくれ。



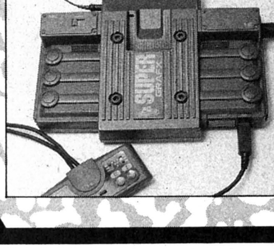
## 其の六　これがおニューなイベント!!

いろんなイベントがないと、お話はすすまない。「ニジマスを助けると、湖に虹がかかって渡れる」なんて書き方で、おもしろいイベントを考えてほしい。イラストつきがベスト。



## そしてドーンと豪華賞品だ!!

さて、賞および賞品は、審査員の厳正なる審査をへて、全応募作の中から選ばれます。自来也賞や綱手賞など、ノリでいろいろ作っちゃうつもり。もちろん賞品はオマカセ！PCエンジンSG、CDロムシステムから、使用済セル画、はたまた温泉旅行などもあげちゃうつもり。お楽しみに!!



## 応募方法

このページの裏面の応募用紙にキミのアイデア、そして必要事項を書き込んで、切り取って封書で右記のあて先へ送ってください。もし用紙に書ききれない場合は、原稿用紙などを使っていただいてけっこうですが、応募用紙を必ず同封してください。また、ひとり何部門でも応募可能ですが、応募用紙一枚につき一作とし、複数応募なさる方は、用紙のコピーをとって使用してください。なお、応募作品は返却いたしません。ご了承ください。

締め切りは3月15日。優秀作品は4月30日発売の本誌6月号で発表の予定です。

## あて先

〒102 東京都千代田区
九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル
㊖PCエンジン編集部
天外アイデア係

応募用紙は次のページにあります☞

FAR EAST OF EDEN

# 天外魔境 セル画ストーリー第2部アイデア応募用紙

| 氏名 | | 性別 | | 年齢 | | 職業 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 住所 | | | | 電話 | (　　) | | |

テーマ

〈キリトリ線〉

# CYBER KNIGHT

サイバーナイト

超SFノベルズ

GROUP SNE PRESENTS

連載第7回

# 新型モジュール誕生




## モジュールはこうして造られる

**24世紀の技術の粋を集めた
モジュール製造工場に
ご存じマカリスターが潜入!**

作者:山本弘とグループSNE
ストーリー/山本弘
メカニック解説/水野良
監修/安田均
イラスト:佐藤典司(コンパイル)

## モジュール製造工場

第5回に引き続き、傭兵部隊を取材しているジャーナリスト、ランス・マカリスターのレポートである。

私はかねがね、実際にバトル・モジュールが開発される過程を見たいと思っていた。その希望が思いがけないきっかけで実現することになった。以前にインタビューした傭兵の1人、"教授"シャイン・リーが、メクトロン社の新型モジュールのデベロップ・アドバイザーとしてしばらく雇われることになった、という話を耳にしたのだ。

デベロップ・アドバイザーとは、開発中のモジュールのデザインや構造について、使用者の立場から希望を述べたり、できあがった試作機をテストしてみて、「ここはこう改良したほうがいい」というように提案する仕事である。モジュールの設計者はあくまでエンジニアであって、実際に戦場で戦うことはない。最高のバトル・モジュールを造るためには、戦闘経験の豊富な兵士のアドバイスが必要なのだ。

私はシャインを通じて、メクトロン社に取材を申しこんだ。バトル・モジュールの開発には秘密が多いので、断られるかと思ったが、意外に簡単にOKが取れた。メクトロン社は15年前にできたばかりの会社で、いわばこの業界の新興勢力である。取材は自社のPRにうってつけだと思ったのだろう。

私はザラダン・マー（鷲座ベータ第5惑星）にあるメクトロンの本社を訪れた。ザラダン・マーは地球型惑星だが、植物が存在しないために酸素もオゾン層もなく、海と砂漠が広がるだけの不毛の世界である。小規模なロボット鉱山が点在しているだけで、人口は惑星全体で1000人にも満たない。

メクトロン社は大きな島をそっくり買い取って、モジュールの試験場にしている。わざわざ人が住むのに適さない星を選んだのは、土地代が安いからだという。

メクトロン社の社長であるウォード・タルソリアン氏は、まだ40代の精力的な人物である。彼はかつてはモジュール業界の老舗ジェネラル・ロボテックの技師だったのだが、32歳で会社をやめ、数人の仲間とともにメクトロン社を設立したのだ。

現在でも、この本社工場には200人の従業員しかいないという。もちろん組み立て工程はロボット化されているので、人手は少なくていいのだ。紫外線をさえぎる気圧ドームに覆われた工場は、敷地の広さに比べてがらんとしており、気味が悪いぐらいだった。

ジェネラル・ロボテックやエルミラージュといった大企業に比べれば、メクトロンの規模は数百分の1だろう。それでも着々と販売実績を伸ばしている。

メクトロンの成功の理由は、その独創性にあるだろう。ここ1世紀ほど、バトル・モジュールは機能的にたいして進歩していない。大企業はこれまでに蓄積したモジュール造りのノウハウによりかかり、安定したシェアの上にあぐらをかいて、似たような性能の「新製品」を量産しているだけなのだ。

それに対し、メクトロンの若いエンジニアたちは、自分たちのモジュールに新しいアイデアをいろいろ盛りこんでいる。メクトロンのモジュールはデザイン的にはさほど見栄えはしないが、すぐれた性能を持っているので、ユーザーには好評なのだ。

メクトロン社の本社工場。プラスチックのドームの下で最新のモジュールが作り出されている。



## 新兵器レイブレード

私が最初に会ったのは、武器開発部門の主任のアルフ・モラン博士だった。18歳で博士号を取ったという天才科学者である。私は博士に案内され、メクトロンが新たに開発したモジュール用新型武器のテストを見学させてもらった。

テストに使用するのはメクトロン社の小型モジュール〈レックス〉。射撃戦も格闘戦もこなすという万能型だ。操縦者はシャイン・リーである。右腕にはめた新兵器は、大きなカメラか懐中電灯のような感じで、背中のモ

ノポール反応炉と動力ケーブルでつながっている。

敵方のモジュールは、ジャンク・パーツをよせ集めて造った不格好なマシンで、リモコンで操作されている。ガチャガチャとはでな音を立てて、〈レックス〉に向かって突進してゆく。

あと数メートルというところで、〈レックス〉は殴りつけるようなポーズで右腕を突き出した。ぱっとまばゆい光が炸裂する。一瞬、目の中に緑色の残像が残り、光の棒が敵のモジュールに突き刺さったように見えた。

気がつくと、敵のモジュールは機能を停止していた。胸に大きな穴があいており、そこからシューシューと煙を吐いている。穴の周囲は高温で溶け、不気味なさくらんぼ色に光っていた。

「あれがX線ホログラフィック・ブレードです」モラン博士は自慢げに言った。「略してレイブレードと言ってますがね。なかなかのもんでしょう?」

「昔のSF映画に出てきた光線剣みたいですね」私は目をこすりながら言った。「どういう原理なんですか?」

「熱いホログラフィー(立体映像)とでも言いますかね。ホログラフィーの原理はご存じでしょう? 物体に普通の光とレーザー光線を同時に当てると、ふたつの光が干渉して、フィルムの上に縞模様が焼きつけられる。それにまたレーザーを当てれば、元の物体の姿が浮かび上がるわけです。

ここではX線レーザーを使っています。企業秘密なので、くわしい構造はお教えできませんが、これを特殊な金属結晶に通すと、その原子構造が干渉縞の役割をはたして、空中に円柱状の立体像を結ぶのです。立体像といっても、すごいエネルギーですからね。触れたものはすべて溶けてしまうわけです」

「しかし、X線は人間の目には見えないはずでは?」

「もちろんです。あの光は、高温で瞬間的に蒸発した金属の原子が、X線のエネルギーを吸収して光ったものなのです。だから、敵に命中する瞬間まで見えなかったわけです」

「どうしてX線レーザーをそのまま射撃兵器に使わないんです?」

「X線は空気中で減衰して、遠くまで届かないんですよ。いくらエネルギーを高めても、有効射程はせいぜい100メートル。普通のレーザーに比べて、効率がひどく悪いんです。だったらいっそのこと、格闘戦用武器にしてしまえばいい——まあ、発想の転換というやつですね」

モラン博士はその他にも、X線よりさらに強力なガンマ線レーザーや、モノポール核反応を利用した超高温バーナー、反物質ビーム砲などの可能性について語ってくれた。さすがに実用化は遠い先の話のようだが、博士の豊富なアイデアと、それを支えるメクトロンの技術陣がいれば、不可能ではないという気がした。



〈レックス〉に装備された最新兵器レイブレードの威力。20ミリのチタン装甲を貫く。

# メクトロンの最新技術

次に私は、モジュール・デザイン部門主任のジャミス・ローレン技師の案内で、実際に新型モジュールのテスト機を設計・製作している現場を見学させてもらった。このへんはさすがに機密が多いらしく、「ここはカメラはご遠慮ください」と何度も注意された。

撮影を許されたもののひとつが、〈アルケオプテリクス〉(始祖鳥)というニックネームのテスト機だった。工場の天井からクレーンで吊るされたそのモジュールは、背中に大きな翼があり、不格好なロケットエンジンを装備していた。

「あれは失敗作です」ローレン女史は苦笑した。「空を飛べるモジュールを開発しようとしたんですが、飛行機としてもモジュールとしても、中途半端な性能しか発揮できませんでした。何百万スターラーもむだに使ったので、社長には『始祖鳥というよりモア（絶滅した飛べない巨大鳥）だな』と皮肉を言われましたわ」

「この会社では、技術者にかなり自由に研究費を使わせてくれるようですね」

「ええ、そこがGRのような古い体質の企業にはないすぐれた点です。それで次々に新しいアイデアを試してみることができるわけです。実験の多くは失敗に終わりますけど、その中から新製品が生まれてくるんです」

「しかし、モジュールを空に飛ばすとは、いささか無謀なアイデアですね」私は正直に感想を述べた。

「確かに――でも、まだ夢は捨てていませんわ。重力制御さえ実用化できれば、モジュールを飛ばせることは可能です」

私はちょっと驚いた。重力をコントロールする理論はすでに21世紀からあったが、それを実用化するために必要な超高密度液体を作ることは技術的に不可能で、タイムマシンや不老不死と同じく、科学者の永遠の夢だと言われているのだ。

「モラン博士は、モノポリウム（モノポールが結合してできた高密度の物質）を使えば可能かもしれないと言っています。もっとも、さすがにまだ社長から実験の許可は出ていません。実験が失敗したら、この惑星ごとブラックホールになりかねませんから」

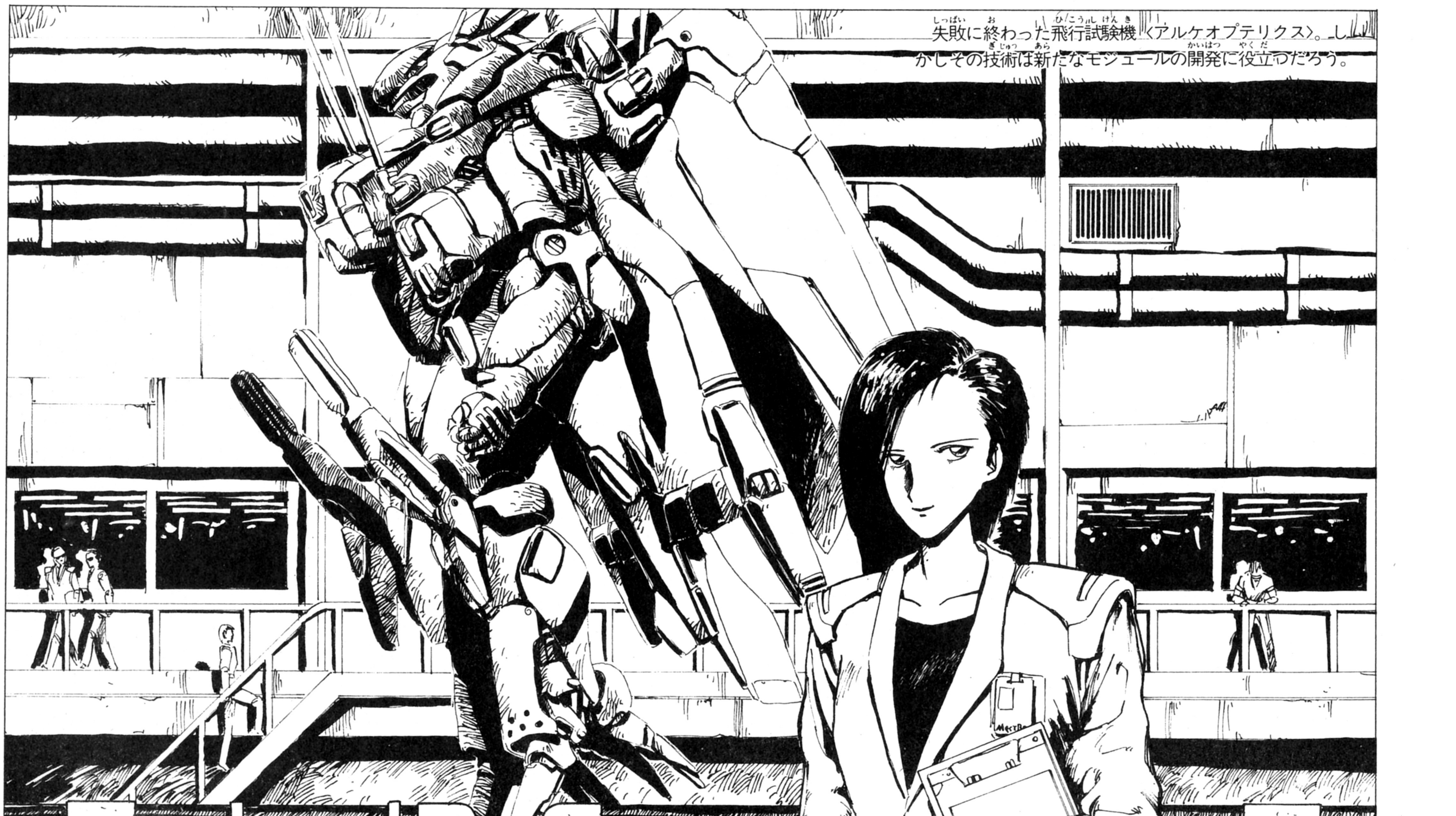
ローレン女史の口調は、どこまでが真剣でどこまでが冗談かわからなかった。

最後に私は、新型モジュールの性能を試す模擬戦闘を見せてもらった。戦闘は安全のためにドームの外で行われた。私は紫外線バイザーと酸素マスクを貸してもらい、ローレン女史らとともにドームの外に出た。

岩に覆われた赤い砂漠には、ビルディングに見たてたコンクリートの壁が立ち並んでおり、映画のセットのようだった。市街戦を想定したテストなのだ。

片方はメクトロン社の大型格闘戦用モジュール〈サウルス〉、すでにいくつかの国に売りこみを開始している最新型である。相手はラインバッカー社の〈ベオウルフ〉。大きさも装備もほぼ互角なので、問題はモジュールの性能とパイロットの腕だ。

テストが開始されたが、最初の10分間はひどく静かだった。2機のモジュールは、まる



失敗に終わった飛行試験機〈アルケオプテリクス〉。しかしその技術は新たなモジュールの開発に役立つだろう。

でかくれんぼをしているように、コンクリートの壁に隠れて動き回るだけで、いっこうに撃ち合おうとしない。おたがいに相手に対して有利な位置に回ろうとしているのだ。2人とも熟練したパイロットのようだった。
　突然、戦闘がはじまった。〈ベオウルフ〉のマシンガンが火を噴く。〈サウルス〉はそれを回避しながらミサイルを放つ。どちらも当たらない。コンクリートの壁に模擬弾が命中し、真っ赤な塗料が飛び散った。
〈サウルス〉がロケットを噴射して跳躍し、いっきに距離を詰めた。その右手から炎がほとばしる。小型の火炎放射器だ。もちろんテスト用に火力は弱めてあるのだが、〈ベオウルフ〉のパイロットは炎をまともに浴びてたじろいだようだ。
　そのすきに〈サウルス〉は〈ベオウルフ〉の横に回りこみ、続けざまにグレネード弾を放った。模擬弾がはでに炸裂し、〈ベオウルフ〉のボディが赤い塗料で染まる。コンピューターがダメージを判定し、〈サウルス〉の勝ちを宣言した。


実戦さながらのテストの様子。〈サウルス〉の模擬グレネード弾が〈ベオウルフ〉に命中した瞬間。

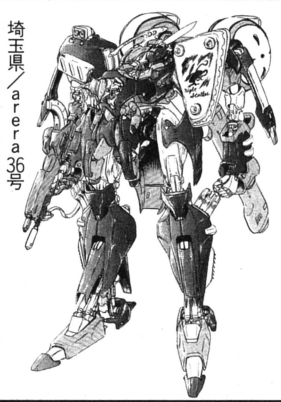
## 思わぬ再会

「へい！　マカリスターさんじゃないですか！」
　戦いを終えたモジュールのパイロットにインタビューしようとした私は、逆に相手から呼びかけられてびっくりした。停止した〈ベオウルフ〉の中から顔を出したのは、ニョーカ号事件（第2回参照）のときに知り合ったクレイン・キューバートだった。
「ほんとだ。おひさしぶり！」
　一方の〈サウルス〉からは、やはりあのときにインタビューした傭兵の1人、キリ・ザンジヌが現れた。いやはや、宇宙は狭い。
　30分後、シャワーを浴びて着替えてきたクレインとキリ、それにシャインもまじえた私たち4人は、工場の片隅にある喫茶室で話し合った。私はシャインに、レイブレードを使った感想を聞いてみた。
「確かに威力はたいしたものです。装甲の薄い敵なら一撃でしょう」とシャインは言った。「しかし、すべてのモジュールに使えるわけじゃない。格闘戦能力にすぐれたモジュールに持たせないと、宝の持ち腐れです。〈レックス〉となら、いい組み合わせでしょうね。軽くて動きやすいマシンですから」
「しかし、モジュール戦闘は射撃がメインなんでしょう？　格闘用武器はあまり意味がないのでは？」
「そんなことはありません。ゲリラ戦では、狭い路地や建物の中で戦うことも多い。そんな場所では、ロケットランチャーやプラズマライフルは使いにくいですからね」
　キリとクレインも〈サウルス〉の性能を高く評価していた。彼らは交替で〈サウルス〉に乗りこみ、他社の旧式モジュールと数十回の模擬戦闘を重ねてきたのだが、10回中8回は〈サウルス〉の勝ちだったという。
「〈サウルス〉と互角に戦える大型モジュールは、ノースリヴァー・ジャパンの〈タイタン〉ぐらいだろうな」とクレインは言った。「一度だけ使ったことがあるが、あれはいいマシンだ」
「この仕事は当分続けるつもりですか？」と私は尋ねた。
「いや、3人ともあと6週間で契約が切れるよ。その後はまた戦場に戻るつもりさ」
「どうしてです？　この仕事なら命の危険はないし、傭兵としての腕も存分に生かせる。報酬だっていいはずでしょう？」
「そうだなあ、うまくは言えないが、おれにはやっぱり本物の戦場のほうが合ってるような気がするんだ」
「前にも言ったでしょ？　傭兵なんてものはみんな病気なのよ」キリは笑って肩をすくめた。「いくら真剣でも、しょせんシミュレーションだもの。命の危険のない戦いには魅力はないわ」
　別れぎわに握手をしたとき、キリの言った言葉が忘れられない。
「いずれまた会えるでしょ。どこかの戦場で——それまでに死んでなければだけど」
（以下次号）


喫茶室でくつろぐキリ、クレイン、シャイン。この仕事が終われば、彼らはまた戦場におもむくのだ。

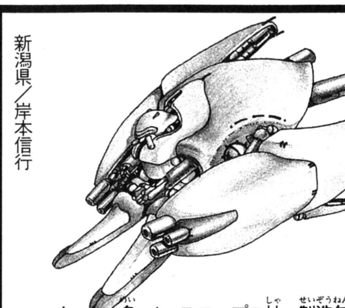
# サイバーナイト オリジナルモジュール展示場

3か月のごぶさたでした！　前にも増してこの「オリジナル・モジュール募集」へのハガキが続々と届けられた。今号でやっと誌面がさけたので、借りをイッキに返すぞ!!



埼玉県／arera36号

メーカー名　シクルナ星域軍開発局　**製造年度**　2812年　**名称**　シクルナ星域軍戦略機甲師団特殊任務班VX－4“ストーカーズ”トップチーム“ナイト・ストーカー”使用汎用ヘビーモジュール〈バウシン〉改〈ダイ・レガシー〉
機能　重量級ながら機能性に優れている。



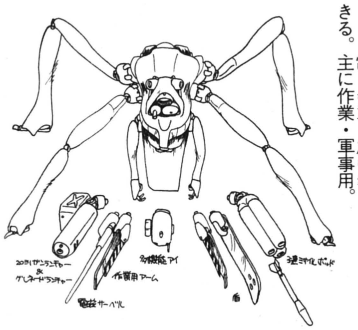
新潟県／岸本信行

メーカー名　ノースロップス社　**製造年度**　2342年　名称　401-M〈リゲイルーⅡ〉　タイプM
機能　対大型機・追撃用。両手に6本のバルカン砲を持ち、熱追尾ミサイルを撃ち分けられる。



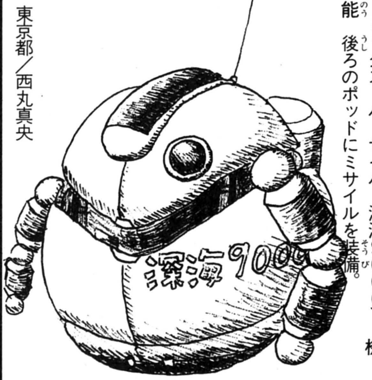
埼玉県／田口和男

メーカー名　スリーダイアモンズ社　製造年度　開発中　名称　高速移動型モジュールXDS－03〈ファルス〉　機能　不明。



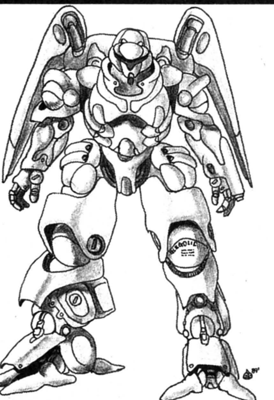

メーカー名　トヨタ・ヤポン・インダストリー
名称　多目的汎用モジュール〈ハイグルワーン〉
機能　大人2人分の肩幅のスペースでも活動できる。主に作業・軍事用。

愛知県／頭領



東京都／西丸真央

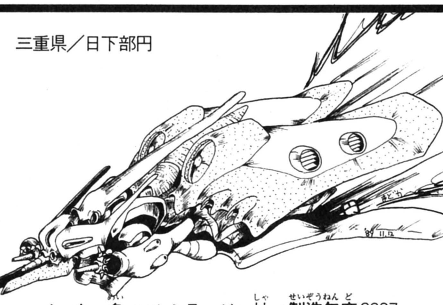
メーカー名　使いやすさを追求する㊄研究所
製造年度　2022年　名称　深海戦闘用〈アトミックスーパーサイバー深海9000〉　機能　後ろのポッドにミサイルを装備。



神奈川県／スライム

メーカー名　ジン重工　製造年度　2300年
名称　重量バトル・モジュールK-Bis105－3〈グレゴリック〉　機能　装甲を重視して製造された。

三重県／日下部円



メーカー名　エルミラージュ社　製造年度2337年　名称　多目的飛行モジュールBSTーL02〈ハルピュイア〉　機能　同社製の〈フェブリエ〉のエンジン改良発展型を3基搭載。



福島県／マフテー・ナビーユ・エリン

メーカー名　サトウルヌス社　製造年度　2355年　名称　空中戦用モジュール〈プラス・テクスター〉　機能　擬似反重力推進使用で、高速飛行、静止、大気圏離脱が可能。

## おたよりを待つ

随時このコーナーは受けつけているぞ。今回の出展品を見て、パッとイメージが浮かんだら、即ペンを持て！
メーカー名や名称はキミの自由な発想にまかせるぞ。くわしくは左らん外を見るように。賞品は相変わらず粗品。

応募方法　ハガキのウラにキミの考えたオリジナル・モジュールを描いてくれ。メーカー名・名称なども書き添えてほしい。住所・氏名・年齢などはハガキの表に書いてね。
あて先　〒102　東京都千代田区九段南4－7－16　市ケ谷KTビル　㊕PCエンジン編集部　サイバーナイト　モジュール係

★GM聴いて正月ボケをブッ飛ばせ——第8回

# GMおっかけ最前線

学校が始まったというのに未だに正月気分でいるキミ！ イカしたGMを聴いて気合を入れようぜ！

## '90年はGMの年だ！

GMもやっと世間に認められてきたって感じだね。最近では、ほとんどのレコード店にGMのコーナーが設置されていたりして。また、『ワルキューレの伝説』や、『ダライアスII』などが、オリコンチャートに登場したもんね。それでは今月もすばらしいGMの新作をドドーンと紹介しよう。

## グラディウスⅢ

**コナミ矩形波倶楽部**

**2月21日発売／KICA-1001／CD¥3,000(税込)**

いやはや、最近のGMのCD化というのは早くていいねぇ。あの、『グラⅢ』が早くもCD化だァッ！ オリジナルゲームサウンドはもちろん、矩形波倶楽部によるギンギンのアレンジも収録！ さらには音声などの効果音も入ってるゾ！ ですとろいぜむぉ〜るッ！

NOW PRINTING

⬅タイトルデモの曲と、3面逆火山エリアでの"グラディウス・メドレー"はファン必聴モノだぞ！

## バーニングフォース

**ナムコサウンドエクスプレスVol.2**

**2月7日発売／VICL-15001／CD¥1,500(税込)**

『バーニングフォース』も早くもCD化！ GMに関してはAMショー前のロケテストのときから評判は高く、「早くCDにならないかな〜」なんて思ってた人や、去年の"クリ・コン"での演奏に聴きホレてしまった人には死ぬほどうれしいね！ ちなみに音楽担当は、『フェリオス』や『フェイスオフ』の川元さんなのだ！ どおりでスゴイわけだね。




⬅『ワルキューレの伝説』同様、発売即完売が予想されるッ！ 泣きをみる前に予約しておこう。

## ヒューマンのサウンドがバッチリ聴けるぞ

PCエンジン・ソフトハウスの革命児、ヒューマンのGMが発売されたぞ！ PC初のプロレスゲーム『ファイヤープロレスリング』と、新作『F1トリプルバトル』だ！ パッケージはPCのソフトといっしょだから、「なんでレコード屋にPCのソフトが？」などと思わないように！ どちらの曲も聴くたびに燃えてくるぞ〜！



⬅これぞプロレス！ って感じの曲だ。まさにGMの大車輪キック！



➡『ファイプロ』とはノリが違うけど、曲そのものはなかなかのデキだ。

## G.S.M.1500シリーズ

待望の1500シリーズ第6弾は、シリーズ初登場のニチブツとデータイーストのGMだッ！ ニチブツ、データイーストの迫力サウンドがひさしぶりに聞けるゾ！

| | |
|---|---|
| アームドF・クレイジークライマーⅡ | 『アームドF』と『クライマーⅡ』のミュージックが、1枚のCDで登場だ！ |
| ヘラクレスの栄光Ⅱ〜タイタンの滅亡〜 | ファミコンRPG『ヘラクレスの栄光Ⅱ』のすべてがこの1枚に完全収録！ |

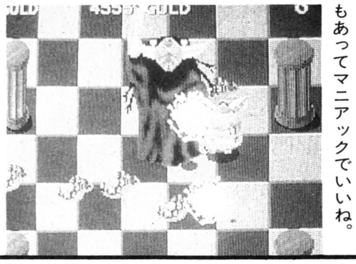
## サイトロンレーベルがフェアを開催！

GMの大御所、サイトロンが大手レコード店を対象に、フェアを開催することが決定！ 期日はちょっと先で、2月21日からということだぞ。どんなことをやるかっていうと、なんとサイトロンのGMコーナーがドーンと店頭に登場！ この機会を利用して、買いそびれたCDを手に入れるのがグッドだね。

## GMあらかると 第4回

### 最近のGMのCDにもの申す

やあ。あるしゃるくだ。今回は最近のGMCDについてちょっと書かせてもらうぞ。とくに最近になって、収録の際にディレイやエフェクトをかけすぎているような気がする。また、ドラムなどを新たに追加して収録した曲などは、モノによっては「アレンジバージョンか？」などと思ってしまうことも。ボクはゲーセンで流れる曲が聞きたいな。



⬅でも最近のCDにはSE集もあってマニアックでいいね。

# おたよりカムカム
# いくいくパラダイス

みんなのおたよりのおかげで、快進撃を続ける「いくパラ」。先月号ではイボンヌ木村スペシャルなんてスゲェ企画もやっちゃったし、怖いものなんてないぜ！　よーし、この調子で今月もガチョ〜〜〜ンと一発かましてやるから、よく読めよ。





イボンヌ木村の

木村は死すともコピーは死せず。がんばるのぢゃ！

## コピー天国

シメキリを忘れて夜の街を遊び歩き、おまけにタチの悪いカゼをひいてしまった木村である。ゴホゴホ、ズビーッ（鼻をかむ音）。いまなら先着10名様に木村のスライム状の鼻水を送るぞ！




今月のカユイ奴

3000MAC

夕刊マン、おまえインキンなのか？　インキンの治療法としては、古来よりキンカンを塗るべし、などと言われてるけど、アレはウソだ。インキンってのはカビの一種だから、カビキラーが効くんである。カビキラーをたっぷりスプレーして、おもむろにパンツをずらし、アソコに日光浴をさせる。できれば女子校の校門のあたりで日光浴させると、より刺激的だ。それにしても、イカくさい青春送ってんじゃねーぞ！

『奇々怪界』

## いんきん
## かいかい

山口県厚狭郡　夕刊マン

今月の情けなや

2500MAC

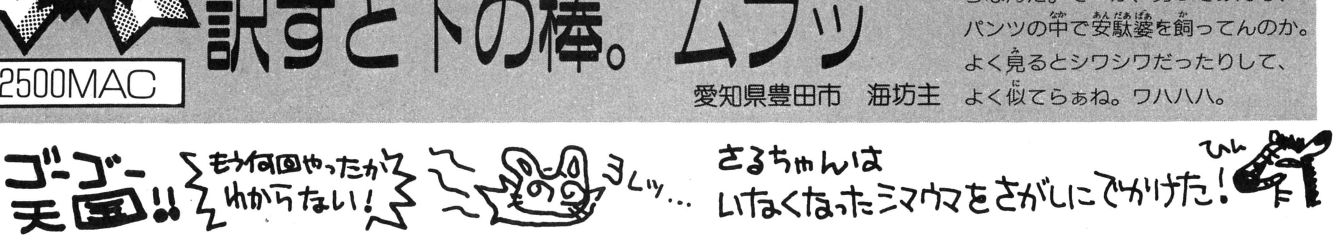
『源平討魔伝』

## 安駄婆はアンダー・バー。
## 訳すと下の棒。ムフッ

愛知県豊田市　海坊主

なーにがムフッだよ、下品なヤツめ！　安駄婆が聞いたら、まちがいなく「情けなや〜」と言いそうなダジャレだぜ。でも、あの不気味なババアの正体が、チン○だったとは知らなんだ。そーか、男ってみんな、パンツの中で安駄婆を飼ってんのか。よく見るとシワシワだったりして、よく似てらぁね。ワハハハ。





## にがお絵コーナー






☗大阪府／田野一竜
頭の血が天使の輪みたいでいいぞ。500MACだ。

☗神奈川県／定野健二
血走った目とバカボン型ほっぺに、500MAC！

『ファイティングストリート』

## 下手な俺は、ゲームをする時間よりアクセス待ちの時間の方が長い

東京都東村山市　バッキー

**今月のトモダチ**

**2000MAC**

わかる！　アクションゲームの苦手な木村には、バッキーの気持ちが、よくわかるぞ！　オマエはきょうから、木村のオトモダチだ！　仲よくしてネ、うふ♡

『大魔界村』

## スーパーグラフィックスで出るなんて……

宮崎県宮崎市　おりまきじと

**今月のビンボ**

**1500MAC**

みんなビンボが悪いんや～！　とゆー叫びが聞こえてくるよーなコピーである。泣くな、おりまきじと（なんちゅー名前や）。ビンボはキミだけじゃない！

『ダブルダンジョン』

## しゃぶる男女

茨城県猿島郡　いだてん

**今月のおサル**

**1000MAC**

まーた、こりずにシモネタ送ってきたな！　人の言うことききけずにオメーはサルか、と思ったら、住所が猿島だって。ウキキ、気に入ったぜ。バナナ食え！

『イースⅠ・Ⅱ』

## 価格が高イースなんていってると、タイソンの合体Ⅰ・Ⅱパンチくらわすぞ

東京都葛飾区　細谷智康

**今月のまわし者**

**1000MAC**

お、『イースⅠ・Ⅱ』のカタ持っちゃって、オメーはハドソンのまわし者だなっ。でも木村はソフトハウスに弱いから、あっさり1000MACあげちゃうのだ。

流行予言漫画①
原律子さん畫




## こんなコピーはいらな～い!!

今月は「ゴジラ対ビジランテ」とゆーコピーが圧倒的に多かった。結局、全員仲よくボツにしたぞ。人と同じよーなコピーを考えてくると、こーゆーコトになってしまうのら。あと愛媛県のはぐれスライム、「PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP」で『P・47』のコピーだって、ナメとんのかっ！　こんどやったら、木村のシリをナメさせるぞ。はっきりいってクサイぞ！




## 今月のまとめ

ところで、木村はゼンゼン知らなかったのだが、キミたちのコピーの中には、よその雑誌からパクってきたものも、少しあるよーだ。偶然に同じコピーを思いついたってケースもあるだろーけど、もしワザとやってんなら、木村は怒るよ。木村は怒ると、キミの家の前でウンコするかもしんないぞ。注意しろ！



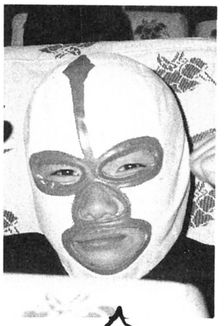
# マヌケづらさんいらっしゃい

## 天下無敵のマヌケづらがてんこ盛り!!　やっぱ'90年代はマヌケづらの時代…かも？

### 今月のチャンプ



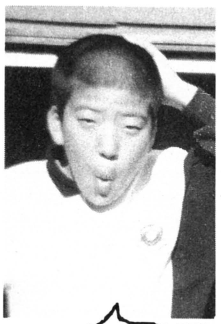
⬆これはうちの母。どうです、大バカヤローでしょう。（岩手県／デビッド坊主）



⬆修学旅行のとき、東京タワーで買ったマスクです。（愛知県／かっぺロイヤー）



⬆ぼくの超ドアップ写真。これを見て笑わない人はいるまい。（愛媛県／石原大阿）



⬆自分の写真があまりにもマヌケだったので送りました。（埼玉県／山城智明）



⬆ラストの写真はメサイヤの広報担当A.Mさん。グッとくる目つきで特別登場！

全国から寄せられたマヌケづら写真。今月のチャンプに輝いたのは、デビッド坊主のお母さん!! 黒々としたブラックホールのような鼻の穴とビックリ目ん玉がナイスだ。1500MACを贈るぞ。

かっぺロイヤーもいい味出してる。「このマスクをかぶって東京者にピースしたことは、とてもいい思い出です」だってよ。泣かせるじゃねえーか。800MAC進呈だ。次は石原大阿のドアップ写真。ちょっとピンボケなのが惜しい。次回はピントの合ったヤツを頼むぜ！ 800MAC。そして、間のびしたマヌケづらは、山城智明。クリクリの坊主頭っていうのもプリティだね。きみにも800MACを贈っちゃう。最後はメサイヤのA.Mさんのご近影。アーティスティックな異様さがスゴイぜ！

# ゲーム DE ♥ グルメ

## こんなオキテ破りの料理があっていいのかっ!!




「ウイニング・ショートケーキ」の作り方

①ショートケーキを用意し、イチゴの替わりにゴルフボールをのっけよう!!

②ゴルフのドライバーで、ケーキの上のゴルフボールを、「ウイニング・ショートケーキ」と叫びながら打つ。これで出来上がり!! あとはグチャグチャになったケーキを食べましょう。

これを食べれば、トーナメントで優勝…できるわけない。（神奈川県／だお）

ゴルフ好きにはたまらないケーキって感じだね。800MACをあげよう。

「ヘビ入りウニット」（ヘビ入りのウニナゲットのこと!?）の作り方

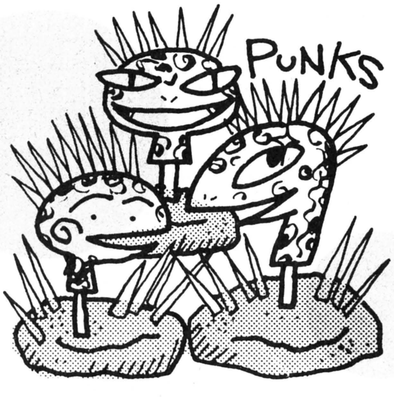
①ケンタッキーフライドチキンでチキンナゲットを買ってくる。

②ヘビの首を切って丸焼きにしたものを、ナゲットに刺す。

③仕上げにウニのトゲをまわりに刺して、デコレーションする。

（神奈川県／長沢易知）

チキンナゲットから丸焼きにされたヘビの頭が出た状態を思い浮かべると、気色悪くていいよな。700MACだ。







「ダラ～アイス」の作り方

①アイスクリーム（300g）と、電子レンジを用意する。

②アイス用の皿にのせたアイスクリームを、電子レンジの中に入れ、15～30秒間温める。これでOK！

③トッピングにしょう油でもかければ、甘さが増してVery good！

温めてどろどろ、ダラ～ッとなったおいしいアイスクリームを召し上がれ。

（宮崎県／おりまきじと）

「私はこれで吐いた」ってさ。700MAC。



# 新ウラ辞苑

**おニューな日本語を作っちゃおう!!**




**親（おや）** 孝行したくもないのに親がいる　意味／親子のコミュニケーションを大切にしないと、こうなるぞ！　という現代の恐怖を表す言葉。（和歌山県／田和義也）

う～む、迫力ある言葉ではあるなぁー。400MAC。

**割（わ）** れナベに口ベタ　意味／世間から嫌われるもののたとえ。（埼玉県／きんてる）

嫌われものね。300MAC。

♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣

**ア** ホーは寝てまっせー　意味／果報は寝て待てという言葉を真にうけて寝てばかりいるアホのこと。（愛知県／山口寛憲）

脱力感が好きだなぁー、こういうの。400MAC！

**七（しち）** 転アッホー　意味／アホは7回転んでも自分のアホさに気づかないこと。（長野県／九連宝燈）

またもアホだ。300MAC。

流行予言漫画②　原律子さん画




# 大喜利エンジン

**ない知恵しぼってナゾカケに賭ける、コレも青春だー**

**CDロムとかけて、スコップととく。その心はシャベル。**　**（群馬県／ダックボーイ）**

うまいっ！　円楽師匠も驚くぜ。400MACだ。

**『パワーリーグⅡ』のつだ投手とかけて、サンプラザ中野ととく。その心は先発（洗髪）はしない。**

**『パワーリーグⅡ』のカドタンとかけて、わら人形ととく。その心は、どちらものろい(呪い)でしょう。**

**（福岡県／マニョマニョ）**

2本ともなかなかのもんだぜ！　計700MAC。

**『倉庫番スペシャル』とかけて、大喜利エンジンととく。その心は、どちらも知恵をしぼって考える。**

**（岡山県／high moon）**

その通りだよな。で、300MACだ。




# ザ★TAREKOMI

**日本全国でタレコミ野郎が急増中なんだって**

**処分に困った0点のテストを、農場のヤギに食わせた農家の息子・和田くん。黙っててほしけりゃ土地よこせ！　（福岡県／ユキジくん）**

こりゃタレコミっつうより、ほとんど脅迫だよな。タレコまれた和田くん、どーする？ 350MAC。

**体育のペーパーテストで、「1対1で練習することを何というか？」という問題で、「タイマンさ！」と答えたオレ。あのころは青かった。**

**（福岡県／小川鉄也）**

ナ～ニが、青かっただっ!!　しょうがないヤツだな。まぁ300MACはやるよ。

**急いでうどんを食べていて、鼻からうどんが出たが、そのうどんも口に入れて食べ直したのは私です。瞬間、青くなったけど……。**

**（北海道／勝実）**

それって、うどんじゃなくて、ギョー虫じゃないか？　あー汚ねえ！　300MAC。



パプア中村の



国籍不明の謎の芸人、パプアを応援しよう!!

# BAKAまるだし

**バカその1**

先月号さっそうとデビューしたパプア中村。さっそく熱心なバカ読者たちから、たくさんのリクエストが届いた。さて、今回は……？

ぼくのクラスは、風邪で学級閉鎖になってしまいました。そこでパプアさん。公園でハダカで動き回って、ぼくらを元気づけて!!

というわけで、今回は埼玉県の井沢八郎太くんのリクエストにこたえて、パプア中村が東京・市ヶ谷の某公園で、上半身ハダカで大ハシャギ!! 寒いのに弱音ひとつはかず、パプアはりっぱだったぞ。3000MAC進呈。



**パプアのひとこと**

オンボ、ビンバ、ブンボ、バー。ベレベケ、ポポソ（訳：気に入っていただけましたか、日本のみなさん。私の体は零下40度まで耐えられるのです。ワン）。

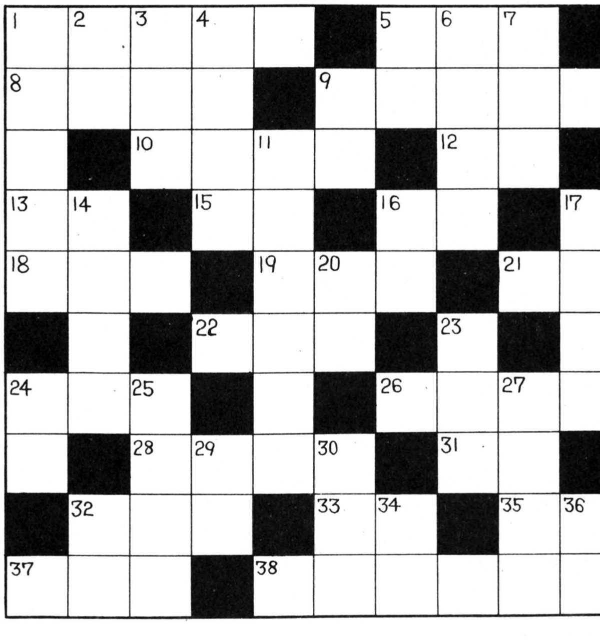
## 漢字を知らなきゃ解けない クイズの花園

●タテのキー

1 タイトーのSTG、魚類をモチーフにした敵キャラがユニーク
2 アイツは――が悪い
3 朝寝坊すると学校に――するぞ！
4 魚や肉を煙でいぶしたもの
5 沖縄県の県庁所在地
6 室内で楽しむスポーツは、――スポーツ
7 東京都の中心部のこと
9 ――発の夜行列車降りたときから……
11 メサイヤの2作め
14 えび天、ところ天じゃなくて
16 いいえ
17 米米CLUBの「FUNK――」
20 剛軍団の――いかり
23 冬をすごすこと
24 目の向いている方向
25 1日も休まないともらえる――賞
27 ――共学
29 手術用具のひとつ
30 ――とハイド
32 舌が感じるもの
34 わんこ・ざる・もり
36 福祉事業にお金や物を贈ること

●ヨコのキー

1 サリオのSLG『――クライシス』
5 夜
8 電波で無線操縦するもの
9 下半身の反対
10 あやしい人物をさす言葉
12 大ボス
13 ――があれば、年の差なんて関係ない
15 キミとボクは赤い――で結ばれているんだ
16 ――の箱舟
18 パラシュートを使った――ダイビング
19 ホテルなどの道路を兼ねた広間
21 同窓会の世話役のこと
22 釣り糸を巻く道具
24 ダーウィンの――論
26 夜の墓地などに出る青白い炎
28 ヘアスタイルを変えて、――チェンジ
31 おみくじを引いて、――だめし
32 留守の家を狙う
33 勉強は――が大切だ
35 電波が乱れる――嵐
37 フレッシュな人
38 マルタで会ったのはブッシュと――



このクロスワードを解くには、何か所かに漢字を入れなくてはいけない。その漢字を使って、ある言葉にしよう。それが今月の答えだ。なお、漢字は音訓2通りに読む字もあるので注意。締め切りは2月15日到着分まで。正解者の中から5名に2000MAC贈呈。おたよりも一緒に書いてくれるとうれしいので、よろしく!!

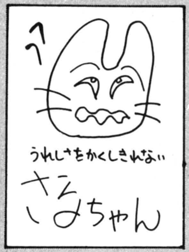




# 万城目さゆりの おたより GoGoGo！



**2か月ぶりのGOGOGO！です。年賀状くれた人もいて、どーもありがとね♥**




☗愛知県／伊奈慎一郎 650MACをあげよう。

**学校の先生を「お母さん」とまちがって呼ぶことはよくある。しかし、ぼくの友人Kは、先生を「コロ(犬の名前)」と呼んだ。こんなKくんがぼくは好きだ。**

**(福岡県／小川鉄也)**

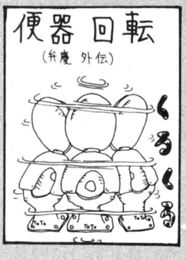
先生も犬とまちがえられちゃ、怒るかもね。小川くんたちの先生って、顔がコロに似てるんじゃないの？　400MACをあげちゃおう。

**おーい、ぼくのHuカードを借りたままで、転校した中村くん。このコーナーを読んでいたら、ぜひ返してくれ！返さないと殺すぞーっ!!　(熊本県／泊祐一郎)**

北海道に転校した中村くんは、すみやかに返すように。返したほうが身のためよ。350MAC。




☗大阪府／クリーム阪口　シンプルさがよいね。650 MAC。




☗群馬県／ギャグ一筋 キミにも650MACだ。

**ぼくは16歳という若さにもかかわらず、髪が薄いのです。友だちにも「透けてるぞ」なんていわれる始末。散髪のときも、薄いと思われてるよなーなんて、神経質なぼくは悩み落ちこんでしまいます。こんな少年に励ましの言葉を一!!(京都府／やの助)**

ステキなイラストも一緒に描いてくれて、アリガト。薄くて悩んでるなら、いっそのことスキンヘッドにしちゃうとカッコイイと思うな。高校生のうちはムリだろうけど、大学生になったら、ぜひツルツルにしてね。400MAC。




☗栃木県／秋海べるの 女のコにも650MAC。

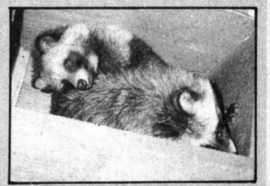
**㊕PCエンジンの「いくパラ」に応募している人の中には、載る人もいれば、載らない人もいる。載らない人のために、「ちゃんと届いているから、安心してハガキ出してちょ」と一言いってください。**

**(東京都／奇想天外)**

心配症ね。大丈夫だから、またハガキを出してちょ!!　300MACはおだちんだよ。大事に使ってね。ムダ遣いしちゃダメだからね。

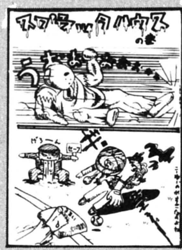
**12月号で、「タヌキを飼っている」１月号では、「写真を送る」と載った姉と弟です。ちゃんと飼っているという証拠の写真を同封します(右下のがぞう)。タヌキは夜行性のため、昼はぐっすり眠って、夜は大暴れするので、世間めーわくです。でも、近所の人たちが見物に来て、寝場所から出されたりするので、タヌキもいいめーわくかもしれません。すごいときには近くの幼稚園から、わざわざ見に来たこともあります。車に乗って見に来た人もいました。**

**(埼玉県／タヌキです)**



☗タヌキですくんの家の飼いタヌキ。計3匹もいるんだって。

ホントに写真を送ってくれちゃって恐縮です！プリティなタヌキちゃんによろしくね。500MAC。



☗長野県／ヒュザルハイ、650MAC!!

**ぼくは、Aさんのことを好きなTくんに頼まれて、Aさんに「Tくんのことをどう思う？　例えば、１点～10点でどのくらい？」と聞いたら、ソクザに「0点!!」といわれてしまった。Tくんに何といえばいいんだあー。教えてちょんまげ(超死語)。**

**(東京都／原田健太)**

正直にいうしかないよ。友だちに代わりに聞いてもらうって態度が、だいたいダメだもん。でも、0点というのもヒドイね。300MACを、Tくんにあげてなぐさめてあげよう。




☗奈良県／完全無欠 ド迫力！　650MAC。

## 2月号のクイズ当選者発表

さて、2000MACものお宝が当たった果報者5名の名前を発表しよう。なお、クイズの答えは「ベルリンノカベ」でした。

属俊夫(福岡県北九州市)、江頭慎也(佐賀県佐賀郡)、島崎まどか(東京都文京区)、植松健(新潟県中浦原郡)、作内彰史(北海道旭川市)、敬称略。

以上の皆さん、オメデトー！　惜しくもハズレたキミ、がっかりせずにまたチャレンジしてくれたまえ。今月号のクイズは90ページにありますぜ!!

## やっぱりおたより大募集!!

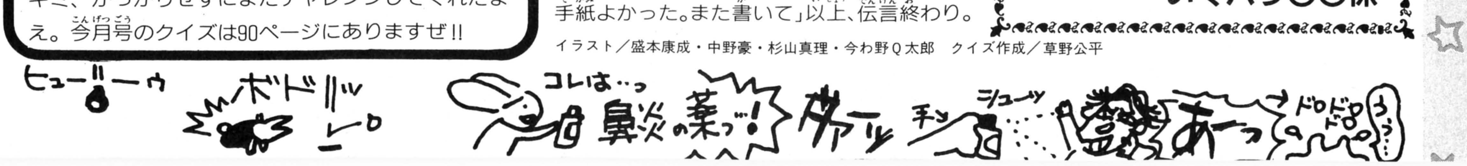
イボンヌ木村嬢からも注意があったように、本当にパクリネタを送ってきている人がいたら、即刻やめること。ズルはしちゃダメだぜ。

あと、イラストは黒のペンか墨で描こう。エンピツは×。写真はカラーでもモノクロでもOK。ただし、ピントの合ったヤツを頼む。

最後に万城目より伝言。「いにょうえくん、手紙よかった。また書いて」以上、伝言終わり。

**あて先**
**〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㊕PCエンジン編集部 いくパラ〇〇係**

イラスト／盛本康成・中野豪・杉山真理・今わ野Q太郎　クイズ作成／草野公平

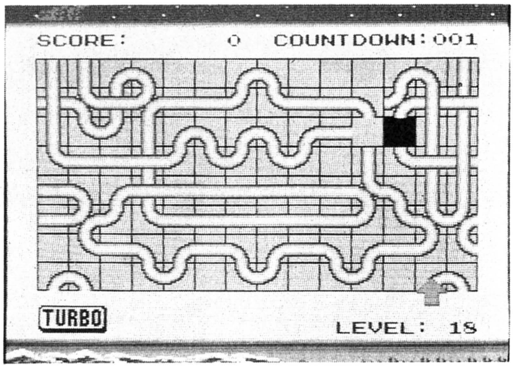


# めでぃあみくす いんふぉめーしょん

みんな、がんばってるかーい!! お待ちかね、読めばトクするページだよ〜〜〜ん♡　さて今回は、抽選でスゴイ賞品が当たる"ブロディア・キャンペーン"をご紹介!!

## 賞品総額¥10,000,000 ブロディア・キャンペーンでキミもイッパツ運だめし!!

ハドソンより、2月23日発売予定のパズルゲーム『ブロディア』に関するクイズが2問。わかった人は、住所、氏名と答えを書いて、下のあて先へ送ろう。か〜んたんだね。締切はクイズが3/31、パスワードは4/30。




⬅知的でありながら、アクション性も強いパズルゲーム。全部で100面もあるのだ。

### ブロディア・クイズ!!

知能とスピードでクリアするハドソンのパズルゲームは？

**ブロ○。ア**

| 賞品 | | |
|---|---|---|
| 1等 | NECテレビ(19インチ) | 100名 |
| 2等 | 『ガンヘッド』特別版 | 500名 |
| 3等 | ハドソンオリジナルテレカ | 3000名 |

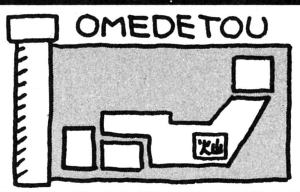
### パスワードチャンス!!

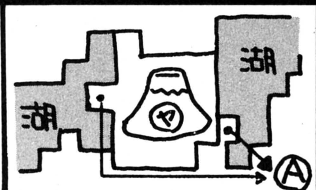
PCエンジン版『ブロディア』の99面めをクリアし、そこに出てくるパスワードと、住所、氏名を書き、右記のあて先へ送ろう。なんとなんと、先着300名に今春ハドソンより発売予定の『桃太郎活劇』をプレゼントしてしまうぞ!!　またすべてのハガキの中から抽選で500名に、ハドソンオリジナルテレホンカードをプレゼント!!　あて先をまちがえないでね!!

**あて先**
〒103-91
東京都中央区日本橋郵便局私書箱270号
ブロディア・キャンペーン係

## 『大地くん』に関するお知らせ

サリオさんからのお知らせ。『大地くんクライシス』のプレイ中、「おめで島」でゲームがストップしたときの解決方法だ。右記の説明通りにすれば、「おめで島」は必ずクリアできる。めざせエンディング!!




「おめで島」の2ヵ所（図中ポイントA）に川が引かれているとき、嵐が来てしばらくすると、ゲームがストップします。ポイントAには川を引かないでください。もし自然の力でポイントAに川ができたときは、川を埋めてください。

## 第4回「天と地と」通信

### 兵庫県・和田山町に春日山城出現!?

超大作映画「天と地と」（6月23日全国洋画系一斉公開）で登場する、上杉謙信の居城・春日山城が、なんと兵庫県の和田山町に出現した。城は和田山町の古城山（標高353m）山頂にある竹田城跡に、3億円を費して作られたオープンセットが、それなのだ。このセット製作のために用意された資材は、山頂までヘリコプターで運搬され、約1600人のスタッフで、天守閣、毘沙門堂、武具庫や長さ600mの板塀を完成させたのだ。角川監督も"鼻タッカダカー"だよね！

**春日山城の大オープンセット**



⬆現在は石垣だけの竹田城に、春日山城は復元された。

### 「天と地と」お守りプレゼント



劇場窓口で「天と地と」の前売券を買うと、お守りがもらえるのだ。30名の読者に、これを特別にプレゼントするぞ。詳しくはらん外を。

「天と地と」お守りのあて先………〒102　千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル　㊊PCエンジン編集部　お守り係　締切は2月15日。

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
(マルカツ)勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント③」係行

| | |
|---|---|
| あなたの希望する商品名は? | |
| 表紙のイラストに対する意見をお聞かせください | 1.好き　2.きらい<br>3.その他(　　) |
| あなたはPCエンジンを持っていますか? | 1.持っている　2.持っていない　3.いらない<br>4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください |
| あなたはCDロムを持っていますか? | 1.持っている　2.持っていない　3.いらない<br>4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください |
| あなたはメガドライブに興味がありますか? | 1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている<br>4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください |

| | | |
|---|---|---|
| 住所 〒 | | |
| ☎ (　) | 性別 | 男・女 |
| | 年齢・学年 | 歳　年 |
| 氏名 | 職業(学校名) | |

●応募方法は24ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

| | | | |
|---|---|---|---|
| 氏名 | | ペンネーム | |
| 住所 | 〒 | | |
| 性別 | | 職業(学校名) | |
| 年齢・学年 | | | |

●行動の選択肢や、その他の項目については69ページの記事を参照してください。

●性　格:1.積極的&論理的　2.積極的&感情的
3.消極的&論理的　4.消極的&感情的

●趣　味:1.アイドル　2.オカルト　3.音楽鑑賞　4.株式投資　5.拳法　6.水泳
7.読者　8.バイク　9.パソコン　10.料理

●クラブ:1.囲碁将棋部　2.音楽部　3.科学部　4.家庭科部　5.茶道部　6.剣道部
7.卓球部　8.テニス部　9.野球部　10.陸上部

●学　年:1年・2年・3年(学年の数字を記入)

キャラクターの星座 [　　] 座

キャラクターの名まえ(漢字もOK) [　　　　　　] (男・女)

ランキング表に登録された方は、ここに3ケタの登録番号を記入してください。

| 学年 | クラブ | 趣味 | 性格 | 行動① | 行動② | 行動③ | 血液型 | 暗証番号 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | |

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

# メイルRPG『トワイライト・ハンター!』参加ハガキ

| よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。 | | | |
|---|---|---|---|
| 記事名 | | 記事名 | |
| 表紙 | 1 | ニュージーランドストーリー | 15 |
| MARUKATSU電光石火 | 2 | 飛装騎兵カイザード | 16 |
| 特報／ゴールデンアックス | 3 | 裏技的達人 | 17 |
| 続報／サイバーナイト | 4 | 達人道場／弁慶外伝 | 18 |
| NEW SOFT TIMES | 5 | 達人道場／コズミックファンタジー | 19 |
| 桃太郎リプレイコミック | 6 | ソフトヒットチャート | 20 |
| イース | 7 | PC移植市況月報 | 21 |
| 黄昏狩人 | 8 | 新作お毒味チャート | 22 |
| 早春特番／PCIAハード情報局 | 9 | コミック／ヤコペッティの優雅な生活 | 23 |
| 天外魔境公募 | 10 | MAC | 24 |
| SFノベルズ／サイバーナイト | 11 | NEW SOFT TIMES　延長戦 | 25 |
| GMおっかけ最前線 | 12 | クレクレタコラ | 26 |
| 読者ページ／いくいくパラダイス | 13 | 付録①／スーパーダライアス㊙攻略本 | 27 |
| メディアミックスインフォメーション | 14 | 付録②／ウラ技シール | 28 |

●P.148の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊖PCエンジンを毎月購読していますか？　また、この雑誌をいつ購入しましたか？
1.毎月購読している　2.ときどき購読している
3.その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊖PCエンジンの価格について、どう思いますか？
1.内容が良ければ気にしない　2.高いと思う　3.あまり気にならない
4.その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

●PCエンジンのソフトを買うときに、いちばん参考にするのは何ですか。
1.TVの宣伝　2.雑誌の記事　3.雑誌の広告　4.友だちの意見　5.お店のひとの話　6.その他（　　　　　　　　　　）

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
㊖PCエンジン編集部
「黄昏狩人③」係行
おたよりコーナー

| | |
|---|---|
| 住所 〒 | |
| 氏名 | |
| 性別 | 男・女 |
| 年齢・学年 | 歳　　年 |
| 職業（学校名） | |

●応募方法は68ページを見てね。

**HOW TO WIN**

違いのわかるゲームマニアに捧ぐ
# ㊙PC直伝攻略法のページ

メルヘンタッチのハードアクション

ニュージーランドストーリー
# THE NEWZEALAND STORY




**難度の高さとキャラクターのかわいらしさが人気の『ニュージーランドストーリー』。今回は、各ラウンドのポイントを紹介しちゃいます!!**

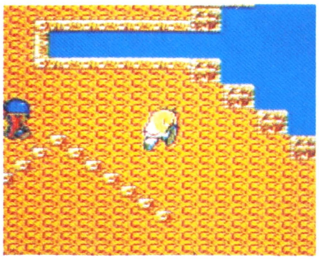
タイトー／2月下旬発売／¥6,600　ACT　3M



## まずは基本テクニックをマスターしましょ

### 地上

地上での基本はジャンプ！ ①ボタンを押す時間で、ジャンプできる距離が変化する。序盤はそれほどでもないが、中盤以降は、落ちると死んでしまう床が続々登場するのだ。小さな足場を頼りに、その床を跳び越えなくてはいけないので、操作感覚を早めにつかんでおかないと苦労することになるぞ。



**一度乗ったら降りられない!?**

➡上の床にジャンプしたら、床に切れ目がない限り降りられないぞ。



**トラップをかわして進め!!**

⬅地上ではティキの動きが自由な代わりにトラップが多いのだ。

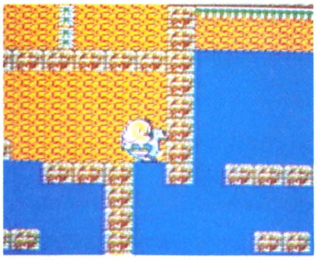
### 空中

空中での移動は風船が命！ はっきり言って、風船を使いこなせなければこのゲームはクリアできないぞ。風船の種類は全部で6種類。どの風船も、①ボタンを押し続けることによって上昇するが、強度やスピードに差がある。また、下にぶら下がることができる風船もあるので、状況によってうまく使い分けよう。



**足元注意！頭上も注意！**

➡風船に乗ると、ジャンプができない。うまく足場に降りよう。



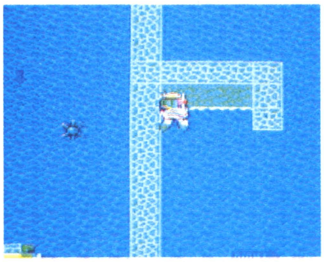
**風船の乗り方も考えて**

⬅よく考えて選ばないと、こんなふうに通れない場所もあるのだ。

### 水中

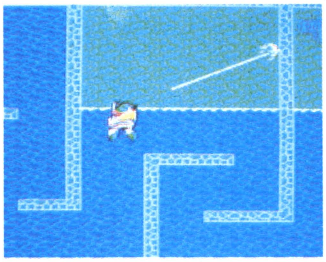
水中に入ると、画面の左下に酸素のゲージが現れる。

このゲージの針が赤を指すとティキがもがき始め、残りの酸素が0になってしまうと死んでしまう。息継ぎは絶対忘れちゃいけないぞ！ また、水から上がるときは十字キーを斜め上に押すこと。地上の要領で、①ボタンを押してもジャンプしてはくれないのだ。



**窒息死なんてイヤイヤ！**

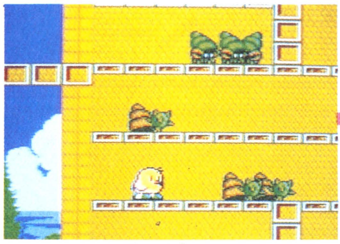
➡長い水路で空気を見つけたら、迷わず酸素補給をすること。



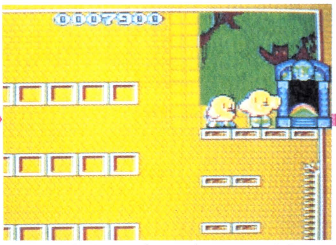
**テッポウウオ・キウイ?**

⬅水面からできる唯一の攻撃がこれ。同時に酸素も補給できる。

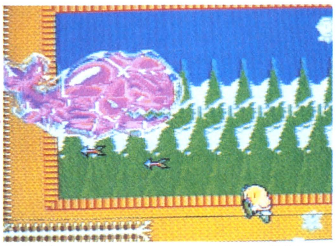
# 各ステージの急所&攻略法だよん！



↑さまざまな、敵の攻撃をかわしながらひたすら進む。あわてず、急いで、慎重にね。



↑やっと仲間の1人（1羽かな）を救出。さあ、次の面がティキを待っている！



↑4面ごとにそのラウンドのボスと対決だ！レーザーを持っていると戦いが楽だぞ。

とにかくムズイ!! と評判のこの『ニュージーランドストーリー』。ゲームの進行は、左に示した通りなんだけど、それぞれのラウンドには、コツを知らないと、なかなか進めないポイントがある。それをこれから、伝授しちゃおうってわけ。これを読むだけで、ぐっと楽に進めるようになるぞ!!

## ROUND・1 動物園 ティキの操作になれよう！

### 1－1 単純、簡単、朝メシ前

最初の面だけあって、さすがに簡単。30秒もかからずにクリアできるはずだ。とはいえ、油断は禁物。このゲームでは敵に当たっても死ぬことはないが、敵と重なった瞬間に弾を撃たれるなんてことがある。敵のパターンを見極めよう。



↑下にいる敵が弾を撃った瞬間！もし飛び降りていたら1ミスだ。

### 1－2 風船初登場

この面から、風船が登場する。通路に置かれた気球型風船と敵が乗る小風船だ。風船は、Ⅱボタンを押し続けていないと落ちてしまうので、なれないうちは風船に乗りながら敵を攻撃するのは難しいかもしれない。親指に神経を集中しよう。



↑右の壁や天井のトゲトゲに当たると、風船は割れてしまうのだ。

### 1－3 立体的に進め

まず、最初に出現する敵から小風船を奪わなければ先へ進めない。首尾よく風船に乗ることができたら、矢印の示す通りに進んでいけばOKだ。常に前後を攻撃して、敵を減らし、敵の弾をよけるために、高度を変えながら進もう。



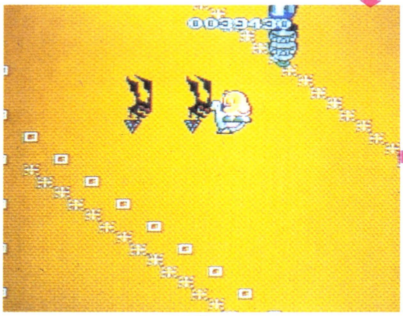
↑風船旅行の後は、ちょっと水浴び。水から上がるとペンギンが…。

### 1－4 風船の制御がカギ！

ラウンド1の最終面。この辺りからが本番だ。特にこの面での中盤、タテ移動のところでは、トゲトゲの壁とバットに悩まされるはずだ。バットは、ティキの真上に来るまでは攻撃してこないので、出現位置をつかんで、早めに同じ高さまで昇ってしまおう。もし、風船が割られても空中には足場が多いから、あわてることはないぞ。



←スタートして、すぐ現れるペンギン。こいつの風船を奪い取ってしまおう。



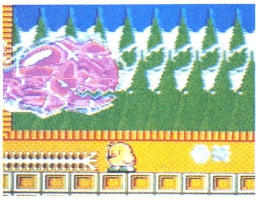
↑いやなタイミングで出現するバット。どうしてもやられてしまう人は、左の壁を登るという手もある。



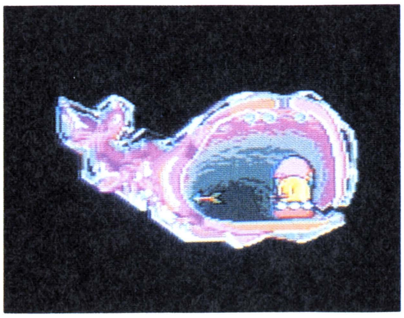
↑上まで登ったら後は左へ。下にいる大砲ガエルが赤くなったら炸裂弾に注意しよう。

### BOSS 冷凍クジラだ!!

雪の結晶を噴いて攻撃してくる冷凍クジラ。先月号でも紹介したように、体の中に入らないと倒すことはできない。しばらくは写真の安全地帯でじっとしていよう。体内に入ったら、胃液に注意しながらひたすら連射だ！



→ここが安全地帯。クジラの攻撃は当たらない。



←気球型風船に乗ったまま体内に入れば、1発だけ胃液をよけることができる。

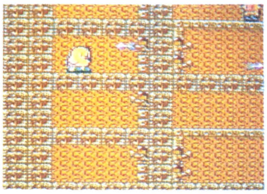
# ROUND・2 野外

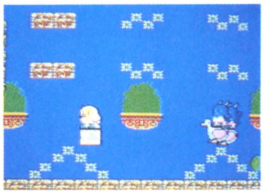
## ニュージーランドの大自然だ

### 2－1 地下も地上も仕掛けだらけ

最初の難関は壁から矢が飛び出す小部屋。うまくタイミングを計ってジャンプしよう。矢が発射された直後にジャンプすれば安全だ。

地上に出ると、今度はいたるところにトゲトゲが浮かんでいる。さて、風船に乗って飛び越えるか、移動ブロックに乗って渡るか？


➡敵が出てこないので、左側の部屋を登ろう。


⬅初登場の移動ブロック。滑り落ちないように……。

### 2－2 空中＋水中の広ーい面

スタートした時点で、すでに気球型風船に乗っているので、そのまま右上に昇っていこう。敵の攻撃も激しいので、連射しまくって進路を開くこと。

この面はかなり入り組んでいて時間がかかるので、風船を割られて、ロスタイムをくわないように！


➡壁に触れても、敵の弾に当たってもアウト！

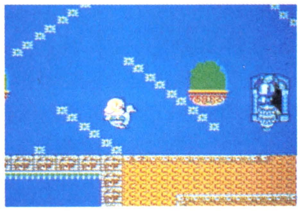

⬅ここは息継ぎなしでは絶対進めないのだ。

### 2－3 トリッキーな面。よーく考えて進んでちょ！

序盤も相当に難易度が高いが、アイテムのジョイスティックを取ることができれば、すんなり通ることができるはずだ。もちろん何度かチャレンジすれば、ジョイスティックなしでも切り抜けられるだろう。

しかし、中盤以降は、テクニック＋頭脳が要求される。右の写真のように敵の風船をうまく使わないと、1歩も進めないぞ！


⬆鳥型風船がないと絶対越えられない。うまくおびきよせて奪うこと。

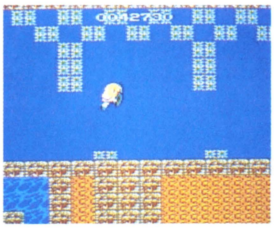

⬆トゲトゲだらけの空中迷路。出口は、右下のこの場所だけ。


⬆なんと、壁越しに風船にぶら下がらないと渡ることができないのだ。

### 2－4 3つのルート、どれを選ぶ？

前半のトラップは、落ちついてやれば意外と簡単に抜けられる。

一方後半では、水中で右の3つのルートのうち1つを選んで進まなければならない。もちろん、どのルートでもボスの部屋には着くけどね。さて、キミはどのルートを選ぶ？


⬅一番上のルート。ジャンプの高さと距離を制御できるか？


⬅2番目のルート。小さい足場＋いやらしい敵キャラ。


⬅一番下のルート。赤いヤリの飛び出すタイミングを計れ！

### BOSS 岩ダコでおま～す♪

口から吐くスミが、空中でコウモリに変身し、ティキを襲ってくる。こいつと戦うときには、武器をレーザーにしておきたい。逆に絶対いけないのが、爆弾。敵まで届かないので、全くダメージを与えられないのだ。


⬆こいつの弱点は口。出現したら、この位置から連射！


➡レーザーならばあっという間にこの通りなのだ。

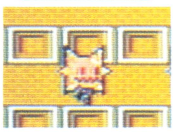
## 敵キャラセレクション ①触ると死んでしまう敵

このゲームは基本的には敵に触っても大丈夫なんだけど、この6種類だけは例外だ。また、倒すことができるのはスパークスとブルックリーだけ。他のヤツからは逃げるしかないぞ。

**スパークス**


ほうっておくと、次々に増殖して通路を塞ぐ。

**ブルックリー**


地上を歩き回るウニ。意外に素早い。

**ウニボール**


水中を直線的に動き、壁に当たると跳ね返る。

**ウ　ニ**


アメーバのように水の底を這いずり回る。

**イソギンチャク**


ティキが近づくと触手を延ばしてくる。

**タイムアップデビル**


一定時間が過ぎると、出現する無敵キャラ。

# ROUND・3 鍾乳洞

# 地下に広がる大洞窟

## 3−1 長い道か短い道か？

この面はスタートしたとたんに、地下深くへ落っこちてしまう。下まで着くと、背後の壁には上と右を向いた2つの矢印が書かれている。人情としては上に登っていきたいところだが、ここは右が正解。鳥型風船に乗っていけば、楽々ゴールに着けるぞ。


➡上と右とじゃ大違い。上の道は時間も倍はかかるぞ。

## 3−2 トゲトゲブロックの罠

ラウンド3では、触ると死んでしまうトゲトゲブロックと、足場になるブロックが同じ形、同じ色をしている。よく見ると、模様のパターンが違うのがわかるのだが、この面では同じような場所に置かれているためついうっかり踏んでしまうのだ。

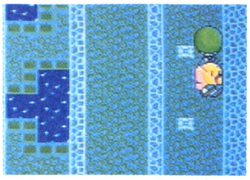


➡ティキの足元にあるのがトゲトゲブロックだ。

## 3−3 ムチャクチャ狭くてとにかく長い

この面はおおむね一本道なので、迷うことはない。その代わりに、安全に進めるところがほとんどないのだ!! 一歩足を踏み外しただけで、1ドット風船が揺れただけでもうおしまい。よーく覚悟して進んでくれ。

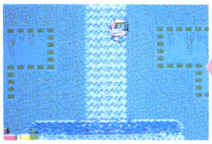

⬆ウニの動きをよく見て進まないと、水中で立ち往生。酸欠だ！

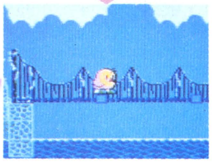

⬆ピッタリ1キャラ分の幅しかない通路。トゲトゲに触れるな。

## 3−4 時間との闘いだ！

結構、ボスの部屋までの道のりが長い上に、途中の仕掛けにひっかかると半分以上も戻されてしまう。タイムアップデビルの餌食にだけはならないように。

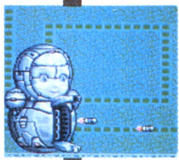

⬆スタート地点の外側。ここまででやっと全体の1/4。


⬆滝から右へ落ちるのが正ルート。左に落ちるとダメ。


⬆壊れた橋。落ちればロスタイムが増える。

## BOSS メカおき上がりこぼしで〜す

ラウンド3のボスは、メタルな感じの不気味なヤツ。おなかが開いて、ミサイルを撃ってくる。このミサイルは、直線的に飛ぶだけなので、タイミングを計れば、簡単によけられるぞ。スキを見て、発射口を狙い撃て！


➡おなかの発射口が唯一の弱点なのだ。

# ROUND・4 港町〜船

# ついに最終面！愛しのピューピューはどこに？

仲間をさらった憎いヒョウアザラシと、恋人のピューピューを追って、たどり着いたのは光溢れる港町。

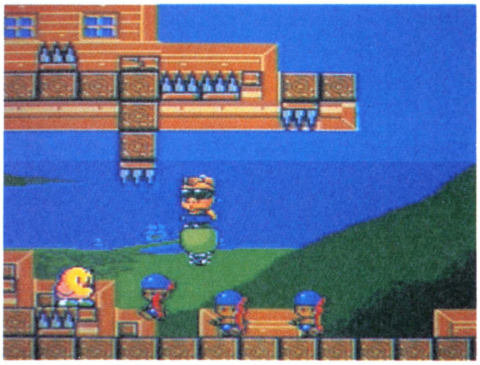

⬅太陽が降り注ぐ港町。だが、敵の攻撃は熾烈さを増す一方。

ラウンド4は、これまでのラウンドの集大成といった感じで、激難のステージが続く。特に迷路性が強くなっているので、正しい道を選択しないと、すぐタイムアップデビルが出現してしまうぞ。頭脳と勘をフルに働かせよう。



⬆仲間への道も1つではない。どっちのルートが、早く安全に着けるのか？

➡これが本当の最終面、4−4。トラップだらけの船の中にピューピューがいる！



## 敵キャラセレクション ②変な武器を使う敵

ティキの攻撃は、基本的には、横方向に限られるので、変則的な方向からの敵の攻撃には弱い。ここに挙げた4種類のキャラの攻撃には、特に注意が必要だ。

### 大砲ガエル


体が赤くなると5方向に弾を発射する。

### バット


ティキの頭上に来ると鍾乳石を落とす。

### ウッドカーウィング


ティキの下に回り込み、ヤリを投げてくる。

### ブーメランカーウィング

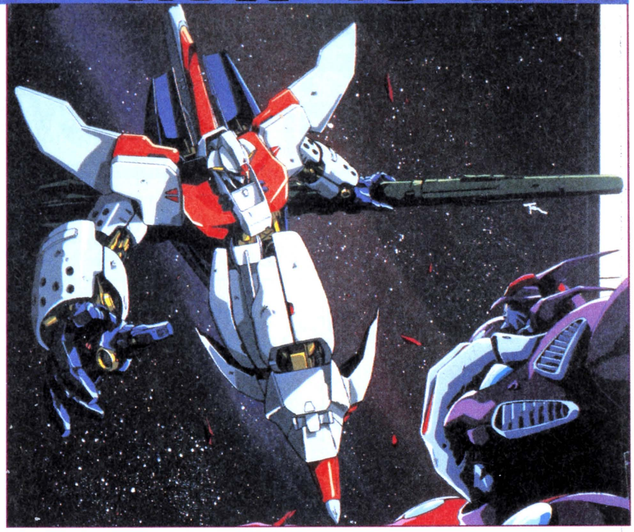

ジャンプしながらブーメランを投げる。

## 攻略メモ

久々に手ごたえのあるアクションパズルでした。難易度の設定が絶妙!! だけど唯一気になったのが、アイテム。レーザー以外はあんまり使えなくて、特に、ターボなんて取ったら自滅は確実。アイテムには手を出さないのが正解。（ドワーフ西谷）

ライト感覚が新しいシミュレーション

# 飛装騎兵 XSERD カイザード



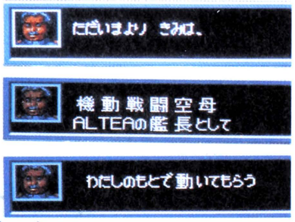
ラストSTAGEまで、完全クリアのためのラクラク攻略法を、焦点をズバリ絞り込んでシャープに紹介するぞ！

メサイヤ(NCS)／2月23日発売／¥6,200 SLG 3M B·U

## 10のシナリオを戦い抜け!!

### 連続したストーリー

このゲームは、10のシナリオが連続した１つのストーリーとなっている。キャラが戦闘で得た経験値は次のシナリオに引き継がれるが、死んだキャラは二度と復活しない。キミだけの物語を作ろう。




### 要塞空母ALTEAと7機のSERDをあやつれ

キミは最新の機動要塞空母ALTEAの艦長だ。そして、７人の個性的なキャラクターが操縦する高機動人型兵器システムSERDを使い、異星人MARIAHの手から地球を守るために戦うのだ。



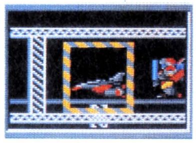

⬅見よ！これが要塞空母ALTEAなのだ。

### XSERDを使いこなせ

全シナリオを通して、XSERDの使い方がポイントとなる。そこで他のSERDとは異なるXSERDの機能を説明しよう。この機能のマスターなしに勝利はないぞ。

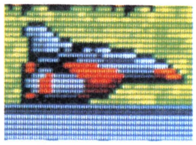
#### ① XW発進！

XSERDはXWに変形が可能だ。ALTEAデッキ内で十字キーの下を押すと、最初からXWとして発進できるぞ。



#### ② XWのHIT＆RUN

攻撃の後に大きく移動できるのはXWだけ。そこで敵を射程内に置き、HPがなくなる寸前まで攻撃したら回避しよう。



### 特殊機能の活用が攻略のカギ

７機のSERDの内、X、W、Eの各SERDとALTEAは特殊機能を備えている。この特殊機能の利用なしでは、完全クリア（SERDを１機も失わずにクリアすること）が超難しいSTAGEが少なくない。そこで、この４つの特殊機能をマスターして、十分に使いこなそう。

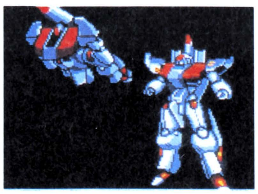
#### ALTEA　ハンスキー・バンダー砲

２ターンの充填後、一定エリア内（最高13ブロック先までを射程とし、外壁さえも突き抜ける）の敵全てを破壊。でも味方も破壊されるので要注意。EC70%。




#### XSERD　トランスフォーム

XSERD⇄XWと変形する。XWは惑星・壁以外は地形に関係なく20の移動力を誇る。この機動力を十分に生かせ。変形後の移動・攻撃も可能。EC０％。



#### WSERD　メガテリウム・ボム

射程内（４ブロック）の全ての敵ユニットに125Pのダメージを与える。ECは70%なので、一度使ったらALTEAに戻ってEPを回復させないと連続使用不可。




#### ESERD　メソニックス・バリア

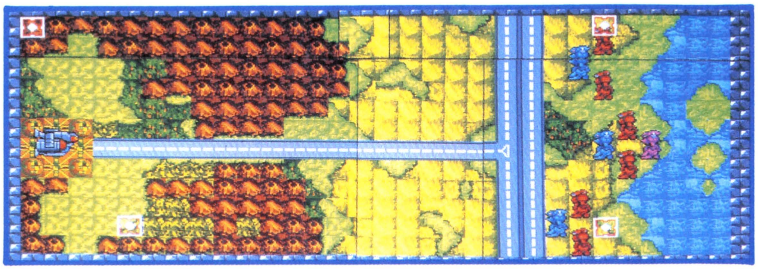
防御エリア内（４ブロック）の味方（DOLLにも有効）にバリア効果を与え、１ターンのみ、敵の攻撃を99%の確率で回避することができる。EC30%。



# 全STAGE徹底攻略法

特色のある各STAGEの完璧攻略法を紹介しよう。STAGE6まではドーンと完全マップ付きだ。全体を把握するのが大事だからね。各STAGEによって異なるクリア条件も、一目で確認できる親切設計なのだ。

## STAGE 1 敵襲



### 山地で迎撃せよ!!

ALTEAを18ターン防衛しても勝利となるが、敵を3機以下にした方が早い。敵は3隊に分かれる（上の山越え、道路、下の山越え)。前へ出ずに地形効果の有利な山地で迎撃だ。

### 道路上の敵を攻撃だ！

ここで最も活躍するのはBSERD。山地手前の荒地に待機し、道路を直進してくる敵をガンガン攻撃しよう。



⬅道路を進む敵はBの一発で倒せ。

### GSERDはこう使え

GSERDの攻撃は当たればほぼ一撃で倒せる。そこで、できるだけHPの高い敵を狙うのが効率の良い攻撃法なのだ。




⬅Gの一撃による敵のあえない最期。




## STAGE 2 アジア本部

### 頼もしい援軍DOLL

### 強気で進め

敵を4機以下にするよりも、ALTEAのアジア基地（基地の前線から4ブロックめより奥）到達を狙った方が早い。敵の少ない上の方から強気で進めば11ターンで楽勝。

### XWを飛ばせ

援軍DOLLが9機もいるからといって、むやみに強気ではダメだ。XWの機動力を生かして、ALTEAの行く手を阻む敵を早めに始末しよう。



⬅一足先に基地へ飛び、本部を守るXW。





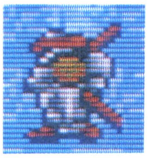

## STAGE 3 戦線

### たったの5ターンで勝てる!

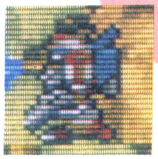



### WSERDのボムがポイントだ

なんと5ターンで勝てる戦略を紹介しよう。まずALTEAをⒶ地点に着けてAとBを上陸させ、WとXはⒷ地点へ飛ばす。次のターンでWのボムで左の一群を一気に粉粋し、残りをXに任せる。右の一群はAとBで早めにたたき、Eを充塡したWが再びボムで一掃だ。



⬅S3からWが参戦。いきなり大活躍だ。



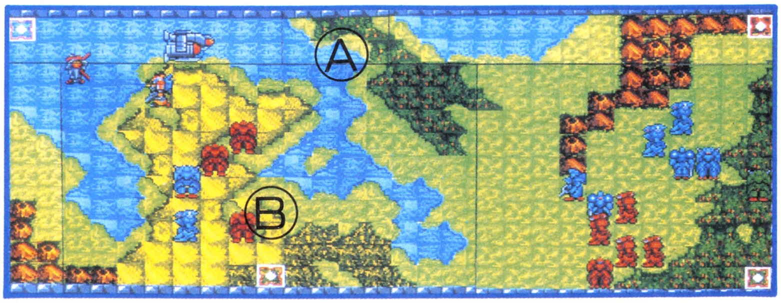
⬅Aも参戦だ。射撃の腕はピカ一なのだ。



⬆Wのボムの射程は4ブロック以内だぞ。



⬅Wは砂漠には入れないから移動範囲に注意。

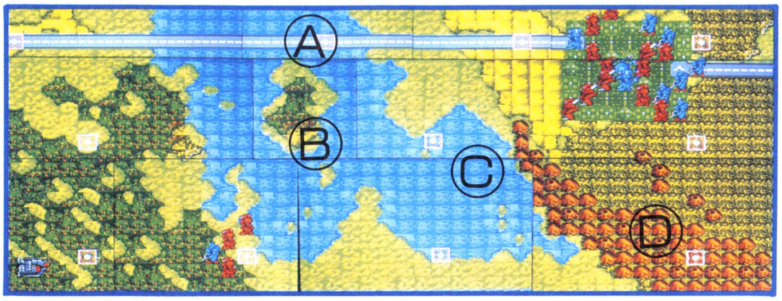


# STAGE 4 補給基地攻略

## 補給艦を死守せよ

### ハンスキー・バンダー砲、ESERDの補給だ

2ターンめにⒶ地点に補給艦が現れる。この補給艦とALTEAを接触させると、ハンスキー・バンダー砲とESERDの補給が受けられる。補給を受けた後も補給艦を無事に逃がしてやらなければならない。ただし、補給艦を破壊されてしまうと、もう二度と補給を受けられなくなってしまうのだ。




### イグアノ・アイランドをめざせ

補給艦はイグアノ・アイランド（Ⓑ地点）でALTEAを待つ。3ターンめにⒸ地点に4機のME−SIAが出現するので、WのボムとXW、そしてあらかじめⒷ地点に上陸させておいたBとAで倒し、補給艦を守ろう。この4機さえ倒せば、Ⓓ地点からハンスキー・バンダー砲とEのバリアを使って総攻撃だ！

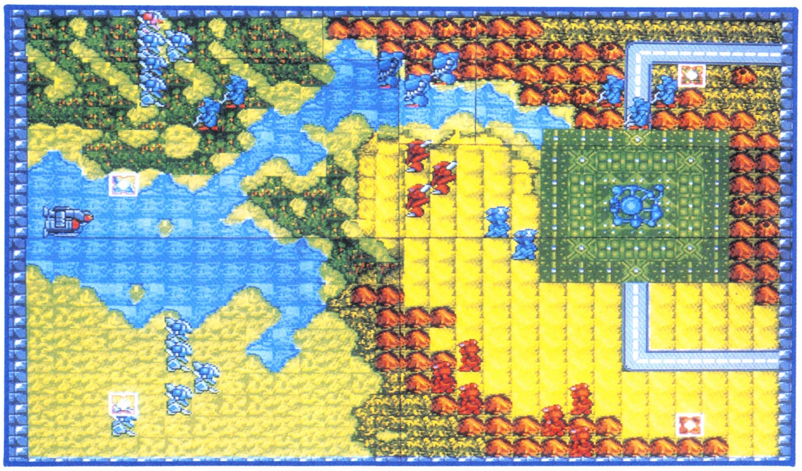


⬆ALTEAをムダなく進めて4ターンめに必ずこの補給艦の左に接触させよう。




# STAGE 5 地上決戦

## JAGUARに気をつけろ

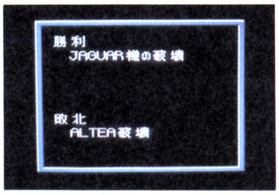


### 敵BASEを破壊すると…

敵BASEを破壊するときに接近戦は禁物だ。BASE破壊直後、その跡地にZIA 4機に護衛されたJAGUAR機（DELZAC）が出現するからだ。このことさえ気をつけていれば、DOLL隊の援護を受けられることもあって、落ち着いて戦えるSTAGEなのだ。

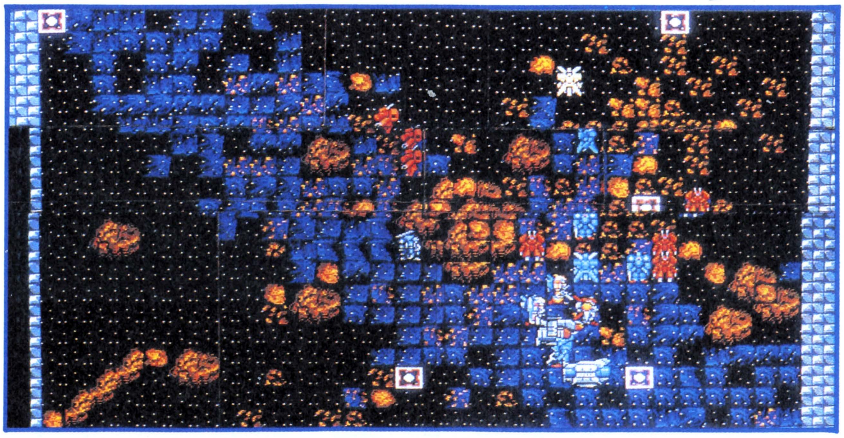



⬆おなじみ(?)のJAGUARは見かけによらず、なかなか手強い。



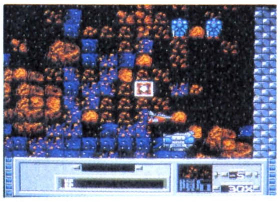

# STAGE 6 補給

## 補給艦に直行せよ

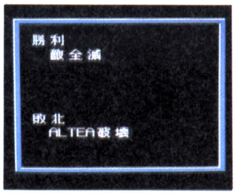


### 最短距離を狙え

ここで補給艦に接触すると、NSERDが参戦する。これでついに全7機のSERDがそろうことになる。補給艦との接触ポイントは下から7ブロックめ。最短距離を進んで5ターンめに補給だ。



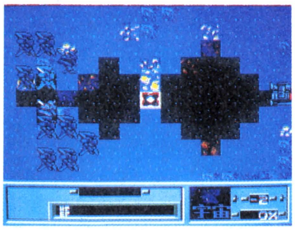
⬆XWを補給艦の近くまで飛ばして早めに護衛してやろう。



## STAGE 7 宇宙の華

### いきなりハンスキー・バンダー砲を撃て！

STAGE6の終わりに、ハンスキー・バンダー砲のエネルギーを充填しておこう。これで、左から攻めてくるPAPILLON（DE L-ZAC)の一群をいきなりのハンスキー・バンダー砲で（2ターンめ位で発射するのがよい）ほぼ壊滅できて、後が楽になるぞ。



←ハンスキー・バンダー砲は射程をよく確かめておこう。




## STAGE 8 月面基地

### XWのHIT&RUN

敵基地から13ブロックめの地点にALTEAを配置し、Eのバリアで守りながら、ハンスキー・バンダー砲を充填、発射しよう。月面は、崖に阻まれて移動しにくいので、XWの機動力をフルに活用してHIT&RUN戦略で戦え。もちろんBの援護射撃も重要だ。



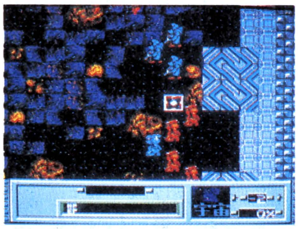
←XWは敵地に乗り込み、破壊される寸前まで攻撃しよう。




## STAGE 9 激戦

### 後半戦は速攻で勝負だ

途中にある敵基地を突破すると、要塞から敵が次々に出現してきてしまう。そこで敵基地突破直前まではじっくり攻撃し、全SERDの修理を済ませたら、要塞めがけて一気に速攻で勝負だ。Eのバリアで守りながら進め。DOLLに進路をふさがれない工夫も必要。



←要塞突入はこの下のほうの入口からのほうがラクなのだ。




## STAGE 10 要塞決戦

### 1部隊ずつじっくり始末せよ

大ボスMARIAHの護衛として3部隊が配属されている。ALTEAは要塞に入れないため、外壁にところどころ開いた通路が、SERDの命綱となる。味方同士でつかえて動けなくなることのないよう注意。修理しながら1部隊ずつ片付けていけば勝利は近い！

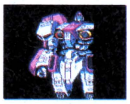
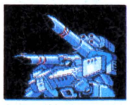
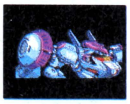
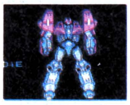
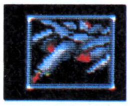
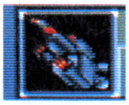


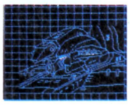
←第一部隊だ。ALTEAは宇宙空間しか移動できないぞ。







| ユニット | 攻撃力 | 命中率 | 装甲 | 回避能力 | 射程 | 移動力 | 進入不可地形 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| XSERD | 130 | A | B | A | 1−4 | 12 | SPWM |
| ASERD | 130 | A | B | B | 1−7 | 12 | SPWM |
| ESERD | 70 | B | B | A | 1−4 | 12 | SPWM |
| GSERD | 130 | A | B | A | 1 | 16 | SPWM |
| BSERD | 140 | A | A | C | 4−10 | 8 | MtSPWM |
| WSERD | 70 | B | B | A | 1−4 | 12 | SaPWM |
| NSERD | 130 | A | B | A | 1−7 | 16 | SPWM |
| XW | 70 | B | C | A | 1−2 | 20 | PW |
| ALTEA | 70 | B | B | C | 1−2 | 6 | PW |
| C. Ig | − | − | B | C | − | 4 | PW |
| DOLL | 70 | B | C | A | 1−4 | 12 | SPW |

### 記号の説明

地形…S=海、P=小惑星、W=外壁、M=崖、Sa=砂漠、Mt=山。ABCはランクでA>B>C。

### 攻略メモ

攻略のポイントは何といっても特殊機能にある。Eのバリアで守りながらハンスキー・バンダー砲を充填し、射程からはずれる敵はWのボムと、XWの機動力を生かした攻撃で片付ける。それだけに、各機がそろわない前半戦のほうが難しいね。　（まゆりん）

OH! Beautiful 特製

便利でお得な HuCardタイプ

# シールdeウラワザ

ウラに貼りましょ、ウラワザシール!! ナイスなゲームのおいしいウラワザを、シールにしました。ソフトケースやPC本体、モニターなどにペタンと貼れば、ほらキミはいつでもウラワザといっしょ♥

## 究極タイガー

■クレジット増殖

タイトル画面でヘリが降りてくるとき、右を押しながらⅡを連打

■3UP

ゲームスタート直後、画面の左下へ行きボムを落とす

■イエローを誘導弾に

セレクトを押しながらイエローアイテムをとる

## オーダイン

■テストモード

タイトル画面で5回リセットをかける

↓

Ⅰ、Ⅱ、左上を押しながらランを押す

■香奈ちゃんモード

タイトル画面でⅠを約3秒間押し続ける

## Mr.HELIの大冒険

■クレジット増殖

モード画面でⅠ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、セレクトと押す

↓

クレジット画面でⅠを連打

■サウンドセレクト

モード画面でⅡ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトと押す

↓

上下でサウンド選択、Ⅰで決定

## ガンヘッド

■サウンドモード

タイトル画面で「左、右」と8回くり返す

↓

ⅠとⅡを1回ずつ押してセレクトを連打

■無敵

"F1"を選び下を押し、タイトル画面でリセットし、ラン

■面セレクト

"01"～"09"までの数字を選ぶ

■残機が10

セレクトとⅡを押しながらラン

## ヴァリスⅡ

■武器・オプションセレクト

ゲーム中、Ⅱを押しながらポーズ

↓

セレクト、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰと押してポーズ解除

↓

解除後Ⅰでオプション交換可能
解除後Ⅱで武器選択可能

## ニンジャウォーリアーズ

■ラウンドセレクト

マイキャラ爆発中にゲームオーバー画面が出るまで下を押し続け、そのままコンティニュー。2回めは左、3回めは右、4回めは上をそれぞれ押し続けて、コンティニュー

■クレジット増殖

タイトル画面でⅠを押しながら上、右、下、左、Ⅰを離して上、右、下、左と押す

## モンスター・レアー

■無限コンティニュー

ハイスコアのネーム登録時にセレクトを押しながら方向キーで"68K"と入力

■サウンドセレクト

タイトル画面でⅠ、Ⅱを押しながらラン




※誤動作の原因になりますので、HuCardには絶対に貼らないでください。

これさえ読めばキミも必ずなれる

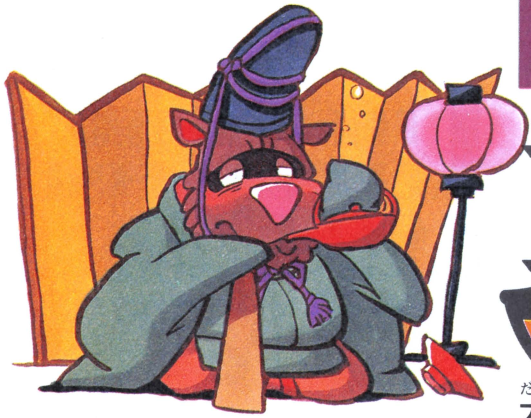
# ゲームの達人

## THE MASTER OF PC-ENGINE GAME




ジリジリと迫りくる火龍においつめられさあ大変！
さぁさぁこの危機、どう脱出する？

## 早春、第1弾の裏技は、ボリューム



# 裏技的

大人気のRPG『イースⅠ・Ⅱ』の大技が早くも登場!! 今月もスミから



## かなり役立つ『イース』の大技3本立て！

東京都 おぎぷーくん／北海道 山口満儀くん／広島県 永田盆くん

**イースⅠ・Ⅱ**

### 1 究極のパスワード発見・それは「いわさきひろまさ」！

パスワードに「いわさきひろまさ」と入力。終わりにして、“いいえ”を選び、前のメニューへ戻る。戻ったら、方向キーの右を押せば新たなデータファイルが出現！ これでⅠ、Ⅱと余裕をもってセーブできるね。

**下準備**



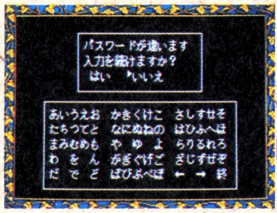
⬆まずコンティニュー画面を出して。



⬆適当なところにパスワードを入力する。

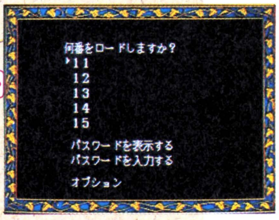
“いわさきひろまさ”と入力する。

**前のメニューへ戻る**

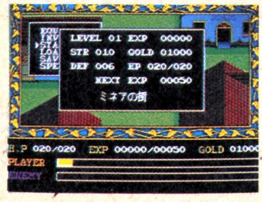


⬆入力後、“いいえ”を選び前のメニューへ戻り、方向キーの右を押す。

⬇右を押すと90番ぐらいまでデータファイルが出てくるが、使えるのは30番あたりまで。



### 場所の表示が見られるゾ！



⬅ステータス画面を出してセレクトを押す。

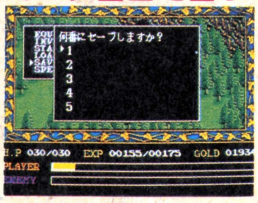


⬅すると場所の表示が出るぞ。これで迷わないね。

### 2 これは便利！クイックセーブ

『イース』ってサクサク進むから楽しいよね。でもセーブしないと大変。ほんの数秒のセーブ時間も待ちきれない人はこの技をどーぞ！ セーブ画面を出し、何番にセーブするか決めたら⑪ボタンを押すだけでOK！ でもやめるときはちゃんとセーブしよう。

**セーブ画面を出して**



⬅セーブしたい番号を選んで⑪を押すだけ！

**クイックセーブ完了**



⬅やられてもクイックセーブした場所から始まる。

### 3 オプションもあるよ

「いわさきひろまさ」コマンドを使って、6番め以後のセーブデータを選ぶと、画面の下に“オプション”の表示が出る。このモードを選ぶと、ゲーム中のBGM、SOUNDが聞けたり、すべてのアイテムをチェックできるんだ。PC版『イース』ならではだね。

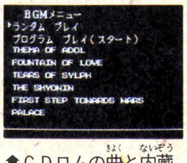


⬅いつもだと“ゲームを最初から〜”だけど。



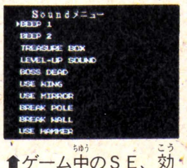
⬅ほら！“オプション”になってるでしょ。

**BGM**



⬆CDロムの曲と内蔵音源の曲が聞けるぞ。

**SOUND**



⬆ゲーム中のSE、効果音が聞けるワケ。

**ITEM**



⬆マイキャラのアイテムチェックにいいかも。



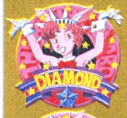
**おこぼれ技** サイドアーム・スペシャル B・C版の3面ボス・ゲゾリアスは、倒し方をしらなきゃとてもツライけど、倒し方を知ると、これほど弱いヤツはいないよね。そこで、コイツを利用した点稼ぎ技を発見。ヤツの出す弾を撃ちまくればいいんだ。気長にね。

# たっぷり大技40本だぁ!!

# 達人

スミまでドドーンと実用技がとり揃ったぞ!!

## マークの見方


ダイヤモンドラビット賞 3000MAC 5000円


ブロンズラビット賞 1500MAC 2000円


ゴールドラビット賞 2500MAC 4000円


セラミックラビット賞 1000MAC 1000円


シルバーラビット賞 2000MAC 3000円

おこぼれ技 も、ひとつで賞 500MAC 500円

---

## ヘビーユニット



### ヘビーなゲームのオプションモード発見！

神奈川県 田多一輝くん

歯ごたえがありすぎて困るほどムズかしい『ヘビーユニット』のオプションモードが見つかったぞ。オプションモードはゲームの難易度、残機の設定ができちゃう、それはありがたいモードなのです。



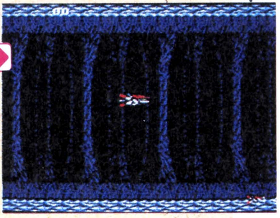
⬆シャキーンッ！ てな感じで登場するタイトル画面でコマンド！

タイトル画面で①と左を押しながらセレクト。



⬆これがオプションモードだ！ ゲームの難易度は3段階、プレイヤーの残機は5機まで設定できるんだ。

⬇で、難易度はやさしいイージー、残機は5機でスタート。これならOKでしょ。





---

## ヴォルフィード



### 全40面クリアの潤滑剤・オプションモード

石川県 葉賀ともゆきくん

#### 1 『ヴォルフ』のオプションモードです

名作『クイックス』(知ってる？)のリメイク版『ヴォルフィード』。アーケード版は全16面だったのに対し、PC版はその2.5倍の全40面！ こりゃキビしいッ！ ってな理由で、あるんですヨ、タイトー名物オプションモードが！ 『ヘビーユニット』同様、いろいろと設定を変えることができるんだ♪

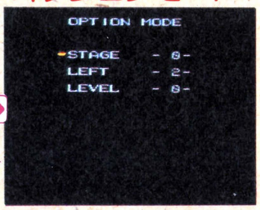
ここでコマンド



⬆例によってタイトルでコマンド。表示時間は短い。急いで入力！

セレクト、①を押しながら左、左、下、下、右、右、上、右と押す。

オプションモード



⬆オプションモードです。こういうモードってやっぱり必要だよね。

**STAGE**
要するに面セレクト。1面から16面まで選んでスタートできるよ。

**LEFT**
LEFTは残機設定。0機から9機まで選べるぞ。ありがたや！

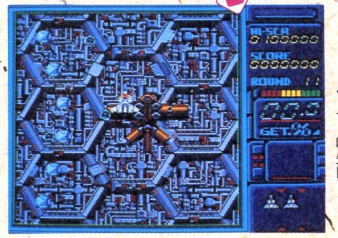
**LEVEL**
クリア条件を変えるモード。0が75%囲めばクリア、1は80%、2は85%、3は90%でクリア。

#### 2 コンティニューがあれば鬼に金棒！

40面。アーケード版の2.5倍である。オプションモードを使っても全面クリアは難しいよね。そこでコンティニュー！ ゲームスタート前のデモ画面でコマンドすれば、終わった面から始まるぞ。

➡ゲームオーバー後、再びゲームスタート。この画面で方向キーの左を3回以上押すんだ！





⬅コマンドに成功するとチャイムが鳴って、終わった面からスタート！ これで全面クリアを目指そうね。



---

**おこぼれ技** ダブルダンジョン SHOPで900ゴールドの"グレートフレーム"という武器を買おう。買ったらSHOPを出ずに、すぐ今買ったグレートフレームを売る。すると、なんと4500ゴールドで買い取ってくれるんだ。これでアッという間にお金持ち。

# SGソフト第1弾は裏技てんこもり




## シチュエーションモードで残機を増やせ！

埼玉県　斉藤直之くん

スパグラ第1弾、『バトルエース』のシチュエーションモードが発見されたぞ。このモードを使えば残機を最高255機に設定できるんだ。

これがシチュエーションモードだ！

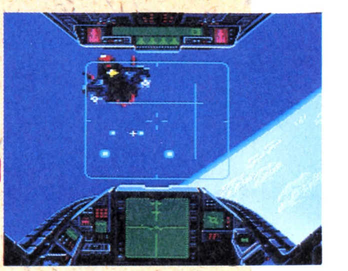



⬆注意！　タイトルが出るまでセレクトボタンを押し続けるんだ。

タイトルが出たらセレクトを押したまま上、セレクトを離して上3回、右6回下2回、左2回押しランを押す。




⬆方向キーで選んでランでスタート。上下のスペースが謎だ。



⬆残機設定を255機にすれば超楽勝！　クリアできるよね！

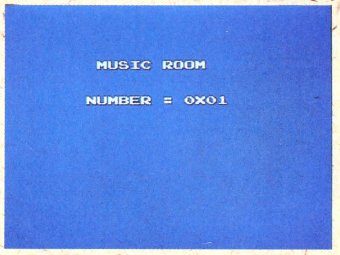



## 音楽室ですよ

三重県　西岡慈子さん

シチュエーションの次はミュージックルームだよ。タイトル画面に「PUSH RUN」と表示されたら、セレクトを押しながらランを押す。すると画面が変わってミュージックルームになるぞ。

好きなときに好きな音を！



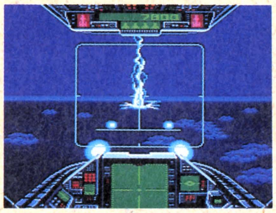

⬆Ⅰ、Ⅱボタンで選曲、ランで演奏だ。ゲームに戻るときはリセットしてね。



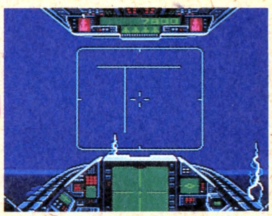

## 雷のよけ方教えます！

宮城県　山田球根くん

1面の後半で夜になると、「そろそろか……」なんて思わない？　そう、ボス直前の雷鳴バリバリのサンダー地帯！　なかなか雷が見切れない、なんて人もいるんじゃないかな。そこで雷が発生したら方向キーの下を押して、画面最上部まで上昇すればOK。ここは安全地帯なのだ。



⬅雷発生！　キミならどうする？　オレは上昇する！



⬅で、ここにいれば雷には絶対にあたらないってワケ。



バトルエース




## まるで俳句のような面白パスワード！

愛知県　岡崎和彦くん

バックアップユニットを持っていないと、チトつらい『弁慶外伝』のパスワード。だけどこのパスワードを使った裏技があったんだ。サウンドテストと、エンディングの一部が見れるよ。

### サウンドテスト

**パスワード**

おごれるものも
ひさしからず



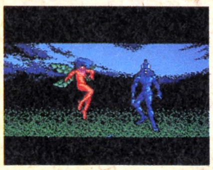

⬆全64曲もの『弁慶外伝』のＢＧＭと、ＳＥを聞くことができるのだ。

### エンディングが見れるぞ

**パスワード**

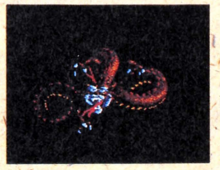
なつくさや　つはものともが
ゆめのあと

⬇メッセージとか、スタッフロールなんかは出ないから、キャラ紹介みたいだね。



⬆いきなりエンディングなんて見てよいのだろうか？　でもメッセージは出ないぞ。





⬆実はこれはエンディングの一部。真のエンディングは自力で見よう！



弁慶外伝

おこぼれ技　麻雀学園　全国モードでスタート。パスワードに「まあじゃん　がくえんとうま　そうしろう」と入力しよう。黄金パイ4つに各種お助けアイテムもいっぱい！　ラッキー！　と、思うが、持ち点は－32000点なので、もれなく負けてしまうのダ。

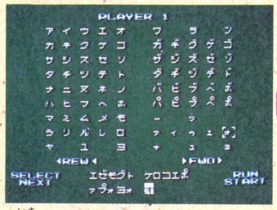
## ブルファイト

# ボクサー&トレーナーチェンジ技！

長野県 岡山博幸くん

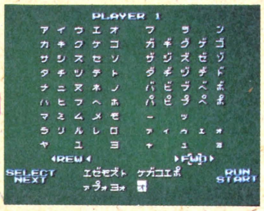
今のボクサーに飽きた、トレーナーが気に入らない。なんて思ったらこの技を使おう！ パスワードの4文字めがトレーナー、7文字めがボクサーに対応しているので、下の表を参考に自分のパスワードを変えてみよう。

たとえばこんな感じ

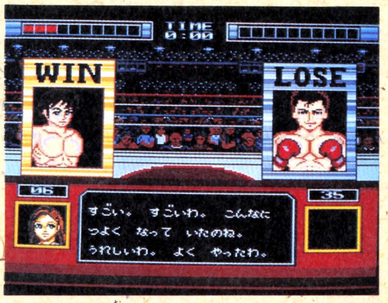


⬆今のボクサーはカイザー、トレーナーはニールセン。だけど……。

パスワードを変える



⬆ボクサーをタケル、トレーナーを白鳥麗子になるように文字を変える。




⬆で、ランを押せば、ホラ！ ボクサーとトレーナーが変わった！ 毎回変えるのも面白いかもね。

### ボクサー

●左から7文字めに入力。

| パスワード | ボクサー |
|---|---|
| ワ | ドーガン |
| ヲ | ブライン |
| ン | ファルコ |
| ガ | タ ケ ル |
| ギ | ノートン |

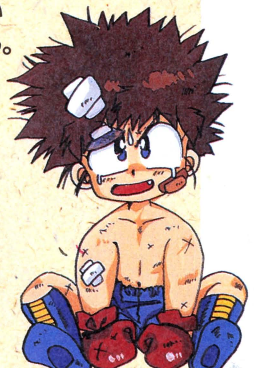
| パスワード | ボクサー |
|---|---|
| グ | とうごう |
| ゲ | ピューマ |
| ゴ | ブルース |
| ロ | カイザー |
| レ | クーロン |
| ル | ジョージ |

### トレーナー

●左から4文字めに変えたいトレーナーの文字を入れよう。

| パスワード | トレーナー |
|---|---|
| ガ | Mr.陳 |
| ギ | スパルタの辰 |
| グ | ニールセン |
| ゲ | キューティ |
| ゴ | 金 剛 |

| パスワード | トレーナー |
|---|---|
| ザ | ゴンザレス |
| ジ | アーノルド |
| ズ | 白鳥麗子 |
| ゼ | オズボーン |
| ー | ──── |





## イースI・II

# 戦わずにレベル3

東京都 中山智弘くん

『イース』のレベルUPは戦いだけに限られてはいない。良い行いをすれば、それもまた経験になる。で、スタートしたらサファイアの指輪を購入、持ち主に返し、金の台座を拾い、売る。そして剣士の装備を整えてからサラの所へ行けばレベルが2UPしてレベル3！




⬅ピムの店へ行ってサファイアの指輪を購入。




➡それを片目の男に返してあげて、町の外へ出よう。




⬅そしてここで金の台座を拾ってピムに売りつける！




⬆で、稼いだお金で装備を整え、サラに会いに行けばレベルアップ。

## ドラえもん

# みんなドラちゃん

神奈川県 横山裕一くん

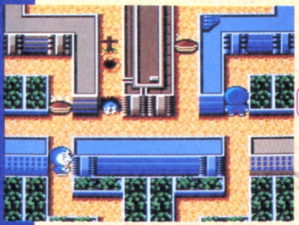
♪ホンワカパッパ、ホンワカパッパ、ド〜ラえもん〜♪ ってなもんで、敵も味方も、あなたも私もみ〜んなドラえもんになってしまう技だぜ！ 右のパスワードを入力し、"ふつう"か、"やさしい"を選んでゲームスタート。



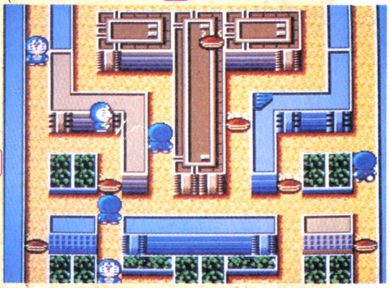

⬅まずはタイトル画面で下のパスワードを入力！



本物はどれだ？



⬆さて、本物はどこにいるでしょう？ 答え：穴の中(笑)



⬆すると、画面内の敵はすべてドラえもんに！ ハッキリ言ってビビるぜ(死語)。

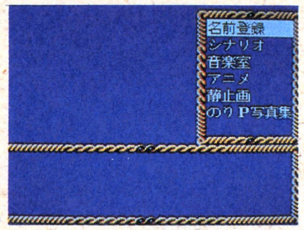


おこぼれ技 イースI・II 『イースII』のラストで、「もうイースは地上に降りてるんだよ」ってセリフがあるけど、そのときに鐘つき堂の頂上まで行くと、背景が変わって、ちゃんとエステリアの島になっているんだ。クリアする前に一度見ておくといいよ。

## 鏡の国のレジェンド

# デバッグモードに隠された2つの秘密！

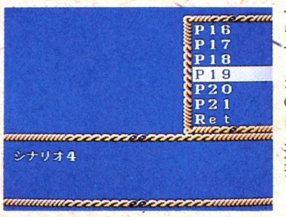
**兵庫県 安井利江さん**




1月号で紹介した、"鏡の国のデバッグモード"。このモードの中に、AVGとしてはめずらしい面セレクト「シナリオ」があるよね。その「シナリオ」の4番めに隠しゲーム(?)が入っていたんだ！ デバッグモードはタイトルでⅡを16回、Ⅰを16回押してランだよ。

## のりピー語クイズ

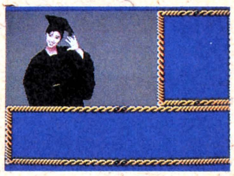
そんなワケでシナリオ4のP19を選んでみよう。「のりピー語クイズ」が始まるぞ。のりピーファンのキミならパーフェクトを出さなきゃイカンぞ!?




⬅デバッグモードにしてシナリオの4を選択。




⬅のりピーファンでないと全問正解はキツイ？



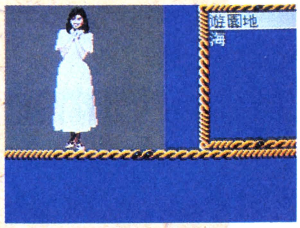
➡こんな感じでのりピー語クイズが始まるゾ。

## 相性占い

お次は相性占い。シナリオ4のP18を選ぼう。すると、のりピーが「○○と××、どっちが好き？」と質問してくる。キミとのりピーの相性を占ってくれるんだ。



⬅相性占いの始まり始まりィ〜！ はたしてキミとのりピーの運命やいかに？




⬆こんなふうにのりピーの問いかけに答えていくんだ。相性は吉か、それとも凶か。

### 相性占いの結果は？



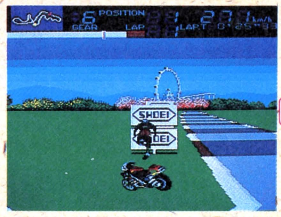
⬅あ、よかった。相性はよくも悪くもなくまあまあ。嫌われなくてよかった。

## バリバリ伝説

# 究極バリバリロケットスタートでグッ！

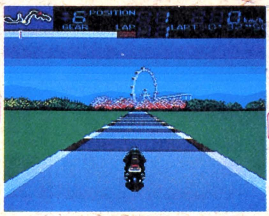
**広島県 八田啓祐くん**

マシン設定時に、ミッションをハイギヤード、エンジンをピーキー、シフトをマニュアルにする。スタート時にⅠⅡを押しながらイッキに6速まで上げると355km／h出るぞ。

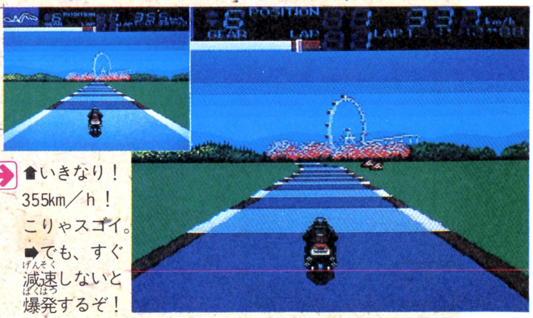



⬆どっか〜ん。コーナーが曲がりきれずに看板に激突！ あいた〜。

### ロケットスタート



⬆復活したらⅠⅡを押しながらギアを6速へ！ そしてⅠだけ離すと…。



⬆いきなり！ 355km／h！ こりゃスゴイ。

➡でも、すぐ減速しないと爆発するぞ！

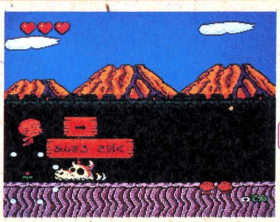


## PC原人

# スタート地点でいきなり1UP！

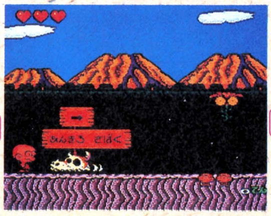
**新潟県 深海裕一くん**

ステージ1・あんきろさばくのスタート地点に立て札があるよね。なんと、そこに1UPが隠れていたんだ。ゲーム開始直後に1UPが出るなんてうれしいね。




⬆立て札の左側で、ジャンピングヘッドバットをすると花が出現！

### お助けバネ花出現！




⬆花を取ると、今度はお助けバネ花が出現！ 逃さずつかまえろ！




⬆するとアイテムバネ花が出現するぞ。

➡バネ花をふめば1UPが出るんだ。





**おこぼれ技** オーダイン　まずテストモードで連射設定をONにしてゲームスタート後、空中INでバルカンショットを購入。空中INを出たらⅡボタンを押してないのにバルカンショットを超連射するぞ。

忍

# アメリカン忍者は暗闇で面セレクト！

大阪府 那須政洋くん

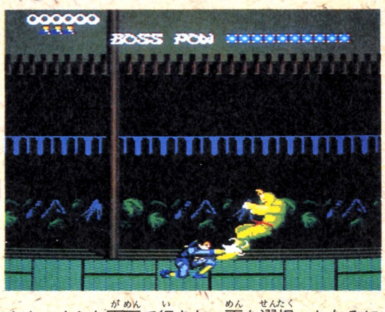
ゲームスタート後、"MISSION 1"「テロリストを追え！」と表示されているときにセレクトを押し続ける。するとまっくらな画面が出るんだ。Ⅱボタンでステージ、Ⅰボタンでエリアを選択。これで忍もOKさ！

ここでコマンド！




⬆ゲームスタート後のこの画面でコマンドするんだよ～ん。

「テロリストを追え！」の画面でセレクトを押し続ける。




⬆まっくらな画面で行きたい面を選択。ちなみに最終面はⅠを3回、Ⅱを3回押してからラン！



ブルファイト

# ドーピングパスワード"ドォヘポオ"？

鹿児島県 上中幸博くん

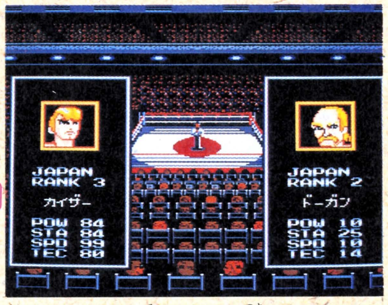
「悪魔に魂を売ってでも強くなりたい！」って人に、地獄のドーピングパスワードを教えよう。パスワードの12番めから16番めの文字を"ドォヘポオ"にすればOK。Pow84、STA84、SPD99、TEC80のキャラになるぞ。

マイパスワード




⬆パスワード入力画面。ここでドーピングパスワードを入れるのだ。

パスワードの12番めから16番めに"ドォヘポオ"と入れる。



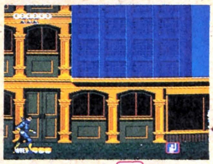

⬆うっひょう！ 見てくれこの強さ！ しかしパワーUPさせると逆に弱くなる。まさに後遺症！

忍

# 手裏剣を使わずにクリアすると……

長崎県 森竜介くん

手裏剣を1発も使わずにクリアすることは難しい。しかし、これを達成するとなんと2万点ボーナスが入るぞ！ 忍法は使ってもOK。1面なら狙えるぞ。



⬅1面スタート！ サクッと行こう。



⬅おっと危ない！ 逃げろや逃げろ！



⬅ハッサンの後ろの子供は素早く助けろ。



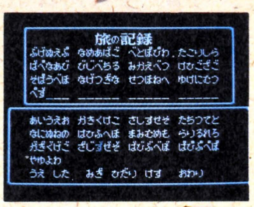

⬆やったぜ、クリア！ 忍法を使わなければ計25000点ボーナス！

弁慶外伝

# 三郎&トリプル沙夜香で冒険だ！

京都府 中鶴英磨くん

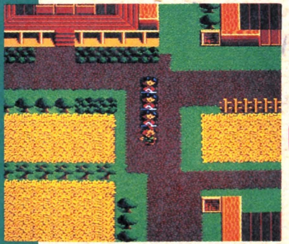
「鬼若、沙夜香、三郎、弁慶」のパーティが、「三郎、沙夜香、沙夜香(?)、沙夜香(!?)」になってしまう、スカしたパスワードを紹介しよう！




⬅長いパスワード。バックアップがないとツライ。

パスワード

ぶげぬえぷ なめあばご
べとぽぴわ たこりしら
ばぺなあび びじべちる
みかえべつ けひござご
そぱうべほ なげつぎな
せつほねへ ゆけにむつ
ぺず



⬆見よ、このパーティ！ 三郎のテレる顔が目にうかぶ。

おこぼれ技 ガンヘッド 夏に発売されたゲームだけになつかしいゲームだね（笑）。無敵にしてからゲームを始める。敵の弾に自機が当たると、敵弾1コにつき10点入るんだ。ゴッドオブゲームでこの技をやるとけっこう稼げるぞ。チリもつもれば山となる技だね。

# おちゃめなヘリの裏技3本はいかが

## 知ると知らぬで大違い"エネルギーの秘密"

大阪府　金村忠くん

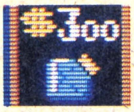
体力(エネルギー)が全快しているときに、体力が3目盛り回復する「エネルギーアップ」を買うとどうなるか？　実は表示されないだけで、エネルギーは＋3されているんだ。逆に、「エネルギーマックスアップ」は体力が全快するのではなく、体力を10目盛りにするアイテムだというのをお忘れなく！




エネルギーマックスアップ



⬅体力全快ではなく、体力を10目盛りにするアイテム。




エネルギーアップ



⬆ガンッ！　いてて……。普通なら体力が減ってしまうハズだが…。



⬆ほら、減らない！　ウワサでは255目盛りまで増やせるらしい。

## クリアのあとは2周めだ

青森県　吉田幸大くん

ゲームスタートしてクリアする(といってもそう簡単にはいかないワケです。コレが…)、するとエンディングのあとに2周めが始まるぞ。ちなみに2周めは最強の状態でスタートするよ。

1周め



⬆これはほのぼの、1周めの1面、スタート地点での自機の状態。



⬆大ボスMUDDYとの対決！　危ないと思ったら画面の右上へ逃げよう。安全地帯だ。

2周め



⬆で、これが2周めの1面だ！　最強装備で思うぞんぶん暴れよう。

## サウンドテストもありますよ

広島県　中川英則くん

生きのびることしか頭に入れずにプレイしていると、やっぱりというか絶対にBGMは頭に入らない。そんな人はぜひサウンドテストモードで『Mr.HELI』のBGMを聞いてみよう。モード選択画面でコマンドしてね。

Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトと押す。

➡




⬆サウンドテストで聞けるBGMは全15曲。SEがないのがちょっとさびしい。

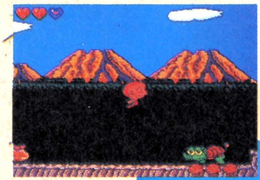
Mr.HELIの大冒険



## スクリューアタック！

福島県　高橋淳くん

PC原人の新必殺技を発見！　その名もスクリューアタック！　やり方は、ジャンプ中に連射パッドのⅡボタンを押し続けるだけ。高速回転する原人が、敵をけちらすぞ！



⬅あらかじめ連射パッドのⅡボタンを、最速にしておこう。



➡Ⅱボタンを押し続ければ、スクリューアタック！　超強い！

PC原人

## 1秒で必殺技を覚えよう

兵庫県　前田弘太くん

トレーナーから必殺パンチを教えてもらうときに、連射パッドのⅠ、Ⅱボタン(当然最速にしておく)を同時に押すと、バシュバシュッて感じで、1秒で必殺パンチを覚えられるんだ。



⬅トレーナーごとに、覚えられる必殺パンチが違うのがいいね。



➡で、Ⅰ、Ⅱボタンを同時に押せばこの通り。たった1秒！

ブルファイト



おこぼれ技　バリバリ伝説　普通のレースゲームだと路肩に乗り上げると減速しちゃうけど『バリ伝』は減速しないんだ。これを利用して直線でライバル車が道をふさいでいるときはこの技で切り抜けよう。ただし芝まで乗り上げると急に減速するから注意！

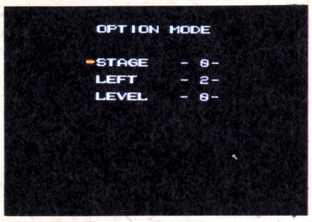
## ヴォルフィード

### サウンドテストだよん

GOLD 東京都 ラグジュアリーくん

最近のPCソフトは、サウンドテストが標準装備！って感じでうれしいね。この『ヴォルフィード』もそう、サウンドテストがあるんだ。タイトルでセレクトと①を押しながら、左、左、上、上、右、右と押せばOK。コマンドは素早くね。

**SEも聞けるよ**




⬆方向キーの上下でBGM、SEを選択、左右で選曲、①ボタンで演奏だ。

## ヘビーユニット

### 白黒TVにようこそ！

SILVER 島根県 日比野和夫くん

PCならではの裏技、白黒モードが『ヘビーユニット』にもあったんだ。オプション画面で、HARD、残機を3機にセット し、①を46回、②を96回押してゲームスタート！




⬅オプションモードにして、このように設定するんだ。

➡そしてコマンド後、ランを押せば白黒モードのできあがり！

## ヘビーユニット

### またもサウンドテスト！

SILVER 静岡県 丼ハンターくん

『ヘビーユニット』にもあるんだ、サウンドテスト！ タイトル画面で、①、②ボタンと方向キーの左を押しながらセレクトを押す。これでサウンドテストモードに入るぞ。




⬅タイトル画面でコマンド。素早く、正確にコマンドしよう。

➡アーケード版よりも、BGMがゴージャスになったと評判だ。

## 忍

### さらにサウンドテスト！

SILVER 静岡県 佐野忠康くん

今度は『忍』のサウンドテストだよ(今月はサウンドテスト技が多いなァ)。タイトル画面でセレクトを押し続ける。これだけでサウンドテスト画面が出てくるぞ。方向キーの上下で選曲、①ボタンで演奏、②ボタンでストップだ。

**好きな曲をどうぞ**




⬆ちなみに2－2のBGMは、アーケード版のボーナスステージの曲なんだ。

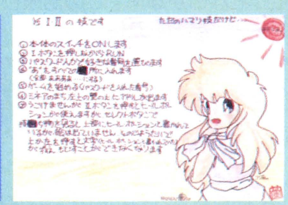


## ここじゃますずちまの
# 裏技あれこれ忍法帖
## その八 ハッキリ言って困ってますIIの巻

いやぁ寒いすね。ども、「モンスターメーカー」フリークのますずちまです。突然だが、最近になって急激にお困りハガキが増えてきた！ 盗作はやめてって言ってるのに、他誌が出るたびに載っている技を送ってくる人がいるんだもん。そんなハガキは裏技的達人では絶対に採用しないゾ！ お願いだから、もうやめてね。あと、ソフトが発売されていないのに送ってくる裏技。どうやって見つけるんだよぉ。ほかに、ペンネームだけで本名を書いてこない人。せっかく載っても、MACとおもちゃ券がもらえないよ。

以上!! よろしくお願いしま～す！

**今月の一枚**

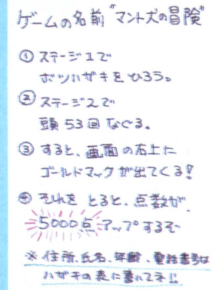


⬅宮城県の斎藤蘭さん。リリアが超かあいい!! 800MAC送りま～す。

# きみの裏技を待つ！

■「おっ、これ裏技じゃん!!」と裏技を発見したら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキの表に書いて送ってくれ。1枚のハガキにはひとつのワザだけだよ。また、アンケートハガキでの投稿、他誌に載っている技の投稿は絶対やめようね。

**あて先……〒102 東京都千代田区九段南4－7－16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 ウラワザ係**




⬅これが基本

### 達人情報局

| | |
|---|---|
| 旭川 | 0166-22-7400 |
| 東京 | 03-236-7200 |
| 大阪 | 06-700-5599 |
| 高松 | 0878-33-9700 |

**おこぼれ技** おこぼれ技採用者 富山県 佐々木亮一くん／青森県 森田晃史くん／東京都 秋山ヘドロくん／福島県 神保永司くん／横浜市 石井健太郎くん／栃木県 鈴木成くん／新潟県 島倉健輔くん




達人道場 その1

# 達人スペシャルQ&Aだ！

# 弁慶外伝

サン電子／発売中／¥6,200　RPG　3M

ついに発売された待望のRPG『弁慶外伝』。先月号のHOW TO WINスペシャルの徹底攻略は読んでくれたかな？　今月は、このゲームでつまずきやすいところを15カ所選んで、Q&Aでバッチリ解説するぞ！

## 三種の神器をそろえるまでの難問をQ&Aで大回答!

### Q その1　陸前の闇市は、どこにあるの？

陸前の国に来て、闇市の情報を入手したが、闇市の開かれている場所がわからない。これが、このゲームを始めて、最初につまずくかもしれないポイントだね。

A　これは、まず金屋吉次郎から金屋の紋章を受け取る。そして、その金屋の紋章を、陸前の金屋にいる番頭さんに見せるのだ。

すると番頭さんは、「居酒屋にいるサブに、金屋の紋章を見せると闇市に連れていってくれる」という情報を教えてくれるのだ。陸前でつまずいている人は、多分この情報を手に入れてないんじゃないかな？　この話通りに行動すれば、すぐに闇市に行けるよ。




⬅まず金屋吉次郎に、書き付けを見せて、金屋の紋章をもらおう。







⬆番頭さんの情報通りに紋章を見せると……。

⬅サブが闇市の前まで案内してくれるのだ。

### Q その2　洞窟の男の歌はどういう意味？

出羽の村に来たものの、岩に囲まれていて入ることができない。しかたなしに、洞窟の先生に会いに行くと、先生は出羽の村に行くためのヒントとして、一句をしたためてくれる。しかし、このヒントの歌は難解だから、意味がわからなくて、先に進めない人が、けっこういるようだ。

A　この歌の解釈は、「出羽の城」とは岩に囲まれた出羽の村のことで、その後は、歌にしたがって南に進み、川岸に沿って行く。川岸には何本か、ほかのとは違う大きな木があるよね。「木陰くぐりて」というのはこの木のことなんだ。この木を調査してごらん。




⬅洞窟に住む物知り先生は、歌でヒントをくれる。




➡大きな木（木陰）は、出羽の村につながる秘密の通路だったのだ。

### Q その3　紀伊の国のお墓には、どうやって入るの？

自分の母親の手がかりがあるという紀伊の国に来たのだが、なんの情報も手に入らない。あやしげなお墓があるのだが中に入れてくれない。

A　ここでは、墓守に自らの身分を証明するものを見せればいい。そう、法眼に渡された"書き付け"を使うのだ。すると、墓守は衝撃の事実を語ったあと、鬼若達を墓場に入れてくれる。ここで、墓守と弁慶から話を聞くと、鬼若の旅立ちのきっかけとなった、出生の秘密が明らかになる。このイベントでは、母の形見である"静寂の笛"が手に入る。このアイテムは、道具で使用すると、地下の迷宮から一気に地上に出ることができるのだ。




⬆墓守に"書き付け"を見せると……。




➡鬼若の母親は、ここに眠っているのだ。



⬅衝撃の事実を知り、母の形見の"静寂の笛"を入手した鬼若は、新たな冒険へと旅立つ。

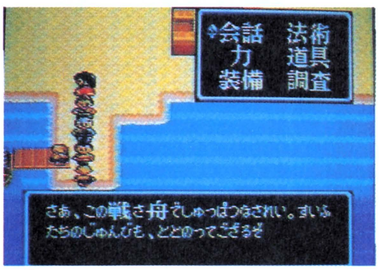
## Q その4 船を手に入れるのは、どうすればいいの？

A 神戸にある船は、親方の出す２つの注文を、クリアしてからじゃないと、手に入らないんだ。

１つめは「能登にいる盗賊を、ふん捕まえてみな」というもの。能登に行き、盗賊（助五郎）を倒すと〝合鍵〟が手に入る。しかし、調子に乗って先に進むと、風神・雷神が現れ、鬼若達は全滅してしまう。南無……。じゃあ、船はどうなるの？と思うかもしれないが、盗賊を倒せば、注文はクリアしているから大丈夫なのだ。

しかし、親方は「今度は、角べエだ」と２つめの注文を出す。このイベントは、かなりムズい。禁断の洞窟と呼ばれるダンジョンを、クリアしなければならないのだ。ここのボス・土豪を倒せば角べエが改心する。これでこのイベントもクリア。神戸に行けば、親方が船を用意してくれるよ。

**助五郎を倒す**
↓
**角べエを改心させる**
↓
**神戸の国で船を入手**




⬅ついに船を手に入れることができた。この戦さ船の速度は、歩くのよりはるかに速いぞ。

## Q その5 禁断の洞窟からどうやって出るの？

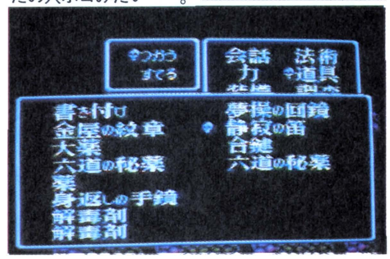
A 禁断の洞窟は、落とし穴のようなものを通って中に入る。出羽の村に入るためのヒントをくれた、物知り先生のすみかと同じだね。でも、あの洞窟は先生の話が終わると、強制的に地上に戻されたのだが、この洞窟には、そんな人はいない。もちろん、この洞窟のボス・土豪を倒し、イベントをクリアすれば、地上に戻れる。だが、この洞窟に出てくる敵キャラは、かなり手強いので、そう簡単にクリアできないぞ。まあ、鬼若達が全滅すれば、最後にバックアップを取った町まで戻れるけど、毎回全滅するわけにもいかないよね。ではどうするのかというと、ここでは紀伊の国で入手した母の形見〝静寂の笛〟を使うのだ。〝静寂の笛〟は、洞窟から一気に地上に戻れるナイスなアイテムなのだ。



⬆禁断の洞窟の入口。ただの穴ボコみたい……。



⬇洞窟に飛び込んだ鬼若達。ちょっとカワイイね。




⬆母の形見である〝静寂の笛〟を使って、一気に地上へ脱出。母上、ありがとうございます。

## Q その6 四国の蛇塚に行くには、どうするの？

A 水龍の逆鱗に触れて、船を沈められてしまった鬼若達。流れ着いたのは、四国の伊予。この国での最初のイベントは、伊予の東にある蛇塚なのだが、まわりは海や川、山などに囲まれていて、「どこにも行けない…伊予から出ることは出来ないのでは…完全に手詰まりだぁ!!」と早合点して、悩んだ末に泣く泣くリセットボタンを押した、という人がいるみたいだね。

実は伊予の北東の海岸線には、右の写真を見ればわかるように、１キャラ分通過できるところがあるのだ。ここを通り抜けたら、すぐ真南にある寺のボート（銭10を払わないと乗れない）に乗ろう。そうすれば、蛇塚攻略の拠点となる四国寺のすぐそばまで、鬼若達を運んでくれるのだ。



⬅この海と山に挟まれた海岸線を歩けるって知ってた？

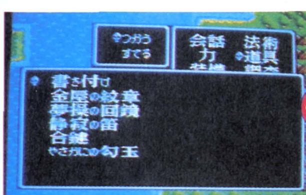


⬆銭を10払って、川下り。一気に四国寺に向かうのだ。

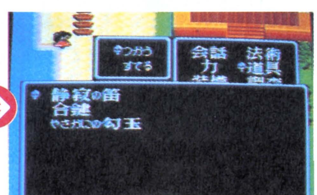
## Q その7 水龍に舟を沈められたとき なくなるアイテムはどうなるの？

A 壇の浦にある不思議な光を調査すると、いきなり水龍が現れて、鬼若達の乗る船を一瞬にして海の藻屑にしてしまう。鬼若達は気がつくと、四国の伊予に流れ着いているのだが、調べてみると、持っていたアイテムの幾つかがなくなっているのだ。なくなってしまうアイテムは、〝書き付け〟〝金屋の紋章〟〝夢操の回鏡〟の３つ。このゲームでアイテムは、全部で16個しか持てない。だから、捨てることも、売ることもできないこれらのアイテムは、この先必要ないので、なくなったのは、ラッキーだったのかもしれないね。

もちろん、なくなってしまったアイテムは、二度と手に入らないよ。




⬆これが水龍にやられる前のアイテム。全部で６個あるのだが……。




⬆水龍に船を沈められた後には、３つ少なくなっている。

## 弁慶 マメ知識①

**おおっと、こ～んなところにアイテムが！**

神戸の北と、安芸の南に、ポツンと１本だけ立っている大木がある。そこで調査すると、１つアイテムが拾えるのだ。ラッキー。



⬅「なんじゃ、こりゃ」と言いつつ、タダなら何でもうれしいよね。

## Q その8 虹色日記は、どこにあるの？

かつて、本州と四国を結んでいた、と伝えられる巨大な橋（瀬戸大橋じゃないよ）を、再び浮上させるために必要なアイテム“虹色日記”。その効果は、情報をしっかり集めていれば、わかるハズ。しかし、どこにあるかということに関しては、あまりはっきりしたことはわからないのだ。たった一つそれらしいのは、眠そうな女の子の「山の向こうの双子灯籠の間にねぇ……」というセリフだけ。そこでとりあえず、蛇塚のさらに北にある双子灯籠のところに行き、2つの灯籠の間に立ってみよう。すると宝箱が1つあるだけの小さな部屋に入ることができるのだ。当然その宝箱の中にあるのは“虹色日記”だ。これでやっと本州に戻ることができるぞ！



➡このあやふやな言葉を信じるしかない。


➡この双子灯籠の間に立てばいいのだ。

### 本州と四国の橋渡し！

“虹色日記”に秘められた力と、沙夜香の強力な霊能力により、太古に海の底に沈んだと伝えられる、巨大な橋が復活する。復活するんだけど、鬼若達が渡り終わると消えてしまう（まあ、何回でも呼び出せるんだけどね）。これで、本州と四国を自由に行き来できるのだ。


➡この橋を呼び出すと、勝手に渡っちゃうぞ。

## Q その9 地龍・火龍のダンジョンはどこ？

九州を守護していた、聖なる金龍の屍より生まれた地龍・火龍。この2匹の悪しき龍を倒しさえすれば、金龍は復活する。金龍さえ復活すれば、再び九州に平和が訪れるハズだ。先に情報が手に入るのは、地龍のいるダンジョンだ。もっとも「アソ山の奥に住む」なんて言われても、日本地図でも探さないと、わからない人もいるだろうなぁ～（九州に住んでる人、ゴメン！）。具体的に言うと、このゲームのアソ山とは、九州寺の北東にある火山のことなのだ。しかし、このアソ山には入口らしきものがない。じゃあ、どうするのかというと、この山に体当たりすれば入れるのだ。

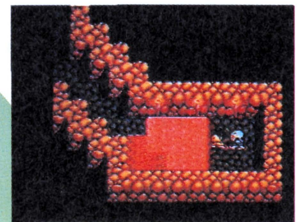
火龍のダンジョンの入り方も同じ。火龍のダンジョンの位置は、九州寺のすぐそばにある火山（桜島ではないかと思われる）だよ。


⬅この岩山に囲まれた火山が、アソ山だ。


➡九州寺のすぐ北。元人魚の里が、火龍のダンジョン。

## Q その10 火龍のダンジョンに入れません

火龍のダンジョンに入れません。という質問をする人は、イベントを順番通りにクリアしていないんじゃないかな？　火龍のダンジョンは、地龍を倒さないと、入っても先に進めないようになっているのだ。だからまず、地龍のダンジョンに行って、地龍を倒してこよう。地龍に捕らわれた精霊を助ければ、情報が手に入るしね。


⬆地龍を倒してからじゃないと、マグマが燃え盛っていて入れない。



➡悪しき龍の片割れ、地龍。こいつを倒せば精霊ラアが……。



⬆精霊ラアを助けだすと、大地の乱れ（地震＆マグマ）を抑えてくれるのだ。

### 弁慶 マメ知識②

**武器や防具は、先物買いをしたほうがトク**

武器や防具の値段は、町により違う。同じ物が先の町では、5割増しになることもあるのだ。だから、投資のつもりで早めに買っておこう。



⬅京の都で、銭1000で売っていた斬魔刀が、ここでは銭1500!!

## Q その11 人魚の王女の牢には、どうやって行くの？

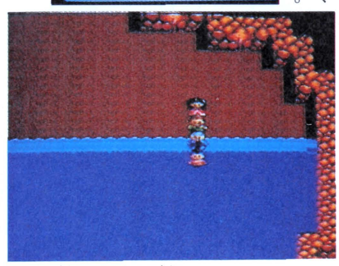
人魚の王女は、火龍のダンジョンの地下4Fにある水牢に、閉じこめられている（人魚に水牢ねぇ……）。しかし、その水牢の周りは、波が高くて近づくことができないのだ。

では、どうするか。ここでは、別にアイテムを使用するわけでもなく、調査しまくるわけでもない。もっと原始的に、片っ端から体当たりして、通れるか確かめるしかないのだ……。そうやっていると、1か所だけ通れる場所があるはず（右の写真参照）。そこから人魚の王女の閉じこめられた水牢の扉へ。当然ここには、邪悪な火龍が待ち受けているぞ。火龍を倒せば、聖なる金龍が蘇り、九州に平和が。さらにここで、超重要アイテム“人魚の涙”も手に入るはずだぞ。ガンバレ！






⬅王女を助け出すには、波の弱いところを……。


⬆波の弱いところは通れるのだ。

## Q その12 リッツの杖は、どこにあるの？

A リッツの杖は、海を凍らせて、その上を歩けるようにするためのアイテム。リウモ、ノシバの2つの村で、しっかり情報を集め、湖の館に捕らわれている人から話を聞けば、自然と場所がわかるはず。ただ、そんな面倒くさいことしたくないと言う人のために（それじゃRPGは楽しめないのだが…）どこにあるのか、こっそり教えよう。

リッツの杖は、どこにあるのかというと、大地震によって崩壊し、今では廃村になっているトチカ村にあるのだ。昔この村に住んでいたラファエルが、村を捨てる際に、トチカ村の広場の大木の陰に隠したのだ。広場の真ん中にある木を調査すれば、簡単に見つかるよ。

リッツの杖がないと、この先のイベントはクリアできない。確実に手に入れておこう。

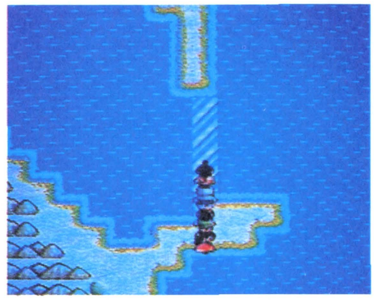



⬅トチカ村の真ん中にある広場の、大木の根元を調べてみると……。

## Q その13 ダンテの館は、どこにあるの？

A ダンテの館の場所は、この国でいちばん北（北方領土を主張しているのかな?）らしい。詳しい場所を教えると、まず、ラファエルの住む湖の館から東に向かおう。そして、エゾのいちばん東に着いたら、そこから北に見える島に、リッツの杖で橋を掛けるのだ。その島に、目的のダンテの館があるんだよ。

ん、なになにリッツの杖を持っていないだって！　そういう人は、隣のQその12を読んで、今すぐ取りに行ってきなさい。



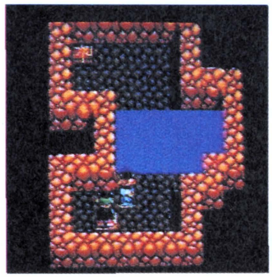
⬅このエゾ地の最東端から、リッツの杖で橋を掛ければ行けるのだ。

この島でダンテに会い、“覚醒の炎”を受け取ったら、いよいよラファエルとの対決だ。

## Q その14 七星島の最後の宝箱の取り方は？

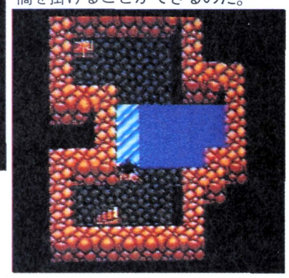
A 七星島の最深部には、宝箱との間に池があって、このままでは取りに行けないところがある。実は、この取れない宝箱の中に、七星の宝刀が入っているのだ。

この宝箱を取るためには、エゾでダンテの館に行くときに使った、リッツの杖が必要なのだ。



⬅宝箱に行くためには、この湖をなんとかして越えなければ……。

⬇こうやって、リッツの杖を使えば、橋を掛けることができるのだ。



ここで、2つの選択がある。リッツの杖だけQその12を見て取ってきてしまうか、諦めて、エゾのイベントに挑むかだ。どちらでも、お好きなほうをどうぞ。

## Q その15 風神・雷神のいる島に行けません

A 前に使った、陸前の殿様の家にある地下のダンジョンは、もう使えないのだ。なぜかというと、寿の間を守る警備の者が「風神・雷神は強いから、戦うのはやめたほうがいいんじゃ……」みたいなことを言って通してくれないからだ。でも、それじゃあ、どうやって風神・雷神に戦いを挑めばいいのかと思う人は、何か忘れていないかな。




エゾでラファエルから受け取ったアレがあるだろう？　そう、あの舞空印で飛んでいけばいいのさ。さあ、風神・雷神に再びチャレンジだ！　今度は負けるなよっ。

⬅あれから随分たって、こちらのレベルもかなり上がっているんだから、通してくれよ…。



⬆舞空印を使えば自由に空が飛べるのだ。これで一気に風神・雷神と対決だ！



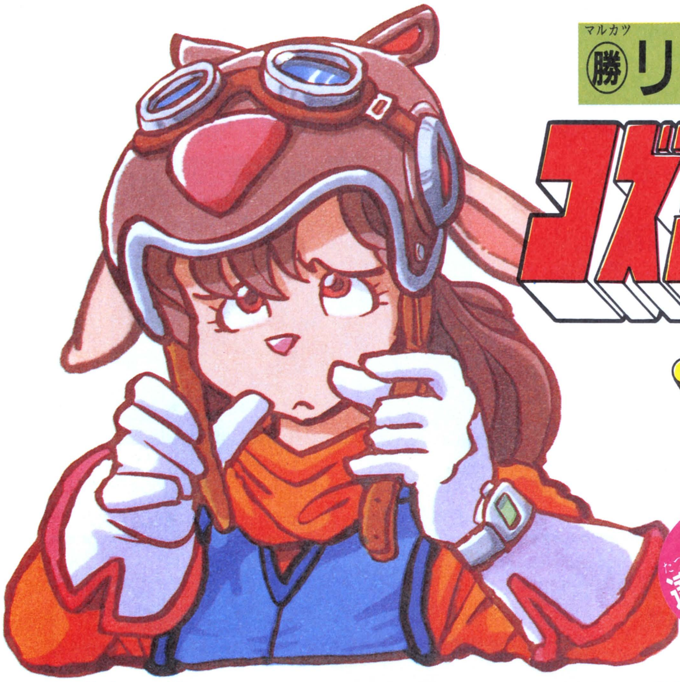



## そして風神・雷神の島へ行こう！

風神・雷神は、攻撃を集中させて倒していけば、かつての強さがウソのように簡単に倒せてしまうようだ。風神・雷神を倒すと、やたの鏡が手に入る。ここで三種の神器がそろうハズだ。

**君達の幸運を祈る!!**

イラスト／夢来鳥ねむ



マルカツ
㊋リーダーだけに教える攻略ポイント

# コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ

日本テレネット／2月発売予定／¥6,780　RPG

達人道場 その2

アニメチックなキャラクターと、感動的なストーリーが織りなすコズミック・ワールド。今回はその中盤までを徹底解剖するぞ！

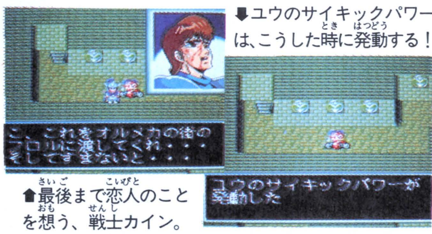
## 惑星ノーグの西側地域を完全攻略！

### 1 国境の砦　ユウたちを待ち受ける四天王の1人、大地のガイア

サヤを仲間にして、最初の本格的なダンジョンだ。まずここではカインという戦士に会って、ユウのサイキックパワーを呼び起こそう。そして重要アイテムの"ネックレス"を預かるのだ。ただし、このアイテムはガイアを倒したあとでないと使えないので注意。また宝箱も豊富にあり、中にはサヤの初めての武器"守りの杖"も入っているぞ。




⬆これは1階の宝箱。"守りの杖"は、2階の宝箱に入っている。




⬇ユウのサイキックパワーは、こうした時に発動する！

⬆最後まで恋人のことを想う、戦士カイン。



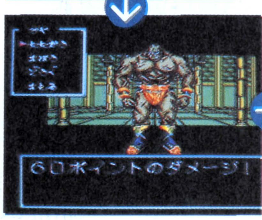

惑星ノーグ全図

### 敵ボス攻略　大地のガイア

通常の戦い方では、なかなかこのボスは手強い。そこで、ティカルの街のニャンが売っているスーパーボムを使おう。3発も使えば簡単に倒すことができるのだ。




➡この特殊攻撃で、20Pのダメージを受ける。




➡お返しだ！とばかりにスーパーボムを3発!!




⬅さすがのガイアも、180P以上ダメージをくらえばこのとおり。

### 2 王都オルメカ（宿23G）　酒場のフロルにネックレスを渡せ!

酒場にいるカインの恋人フロルに"ネックレス"を渡すと、彼女から"オカリナ"がもらえるぞ。これがないと国境の砦は通過できないのだ。



⬅レクイエムを歌うようになったフロル。

#### これが攻略のポイントだ!

●ダンジョン

ボスのいるダンジョンは、倒すと消えてなくなってしまうぞ。だから宝箱は先に取っておこう。

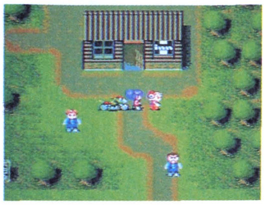


⬅次から入っても、こんな一本道がずっと続くだけ。

## 3 ティナの村（宿28G） 旅人たちの休息所

広いマップ上にポツリとあるこの村は、王都オルメカとマースの街の長い道のりをうめる、中継地点になっている。敵キャラもいっそう強力になっているから、無理せずに立ち寄って体力を回復させよう。

村人たちからの情報収集も欠かさないようにね。



⬅村にある建物は、道具屋の2軒だけなのだ。宿屋と

## 4 マースの街（宿33G） 女戦士ローザを仲間にしろ！

街に到着すると、まずは情報収集。いろんな人に話しかけよう。すると、ティナの村でも噂にあった、女戦士がどこに住んでいるのかすぐにわかるはず。さっそく彼女の家を訪ねて、仲間になってもらおう。また、別の情報によると、北にある洞窟を越えるとジルの居城があるという。万能薬やテントなどを買いそろえ、準備を整えてから出発しよう。




⬆ローザの家は、街のほぼ中央にある。

⬅こんな街にまで、ユウたちの噂が届いていたとは…。

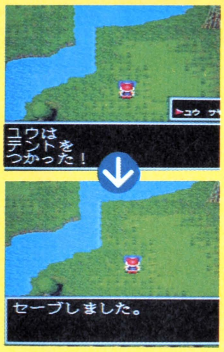



⬅彼らの次の目標は、街の北にある洞窟を越えること。

## これが攻略のポイントだ！

### ●テント

やられると、セーブしたところから始まるので、このテントは必需品。ちょっと高価なアイテムだが、王都オルメカにしか売っていないので、2つ以上は持つようにしておこう。




⬅フィールド上ならどこでもセーブできる。

⬅多少無理してでも、買っておく価値はある。

## 5 火山の洞窟 ここはアイテムの宝庫だ！

このダンジョンの中には宝箱がたくさんあるぞ。中にはお金で買えないような“命の水”“魔力の水”などの特殊アイテムも入っているのだ。ただ、強力な敵キャラも出てくるので無理は禁物！　オルメカの国境の砦のように、ダンジョンが消えてなくなることはないので、ずっとあとになってからでもアイテムは取れるのだ。




⬅ローザを見たとたん悲鳴をあげた戦士。どうも気にかかる…。

⬇洞窟をさらに下っていくと、そこには宝の山があった。



## 6 ジルの城 四天王の1人、炎のジルの居城

城の前まで来たら、さっそくテントを使おう。ここでセーブしておけば、たとえ敵キャラにやられても、再び城の前からプレイができるのだ。火山の洞窟を通ってここまで来る必要がなくなるぞ。また、城の中はダンジョンになっていて、これまでのよりも幾分大きい。だから宝箱もたくさんあるので、ジルを倒す前に全部取っておこう。サヤの2本めの武器“炎の杖”もその中の1つだ。彼女の攻撃力が数段アップする必携アイテムだぞ！



⬅真ん中の階段を上がると、炎のジルのところへ。




⬅こいつは通常攻撃のあと炎を出し、さらに20Pのダメージを与える。

### 泣く、炎のジル！

ジルに近づくと、彼女は涙を流していた。動揺するユウたち…。実は彼女こそが、ジルに捕らわれていたニーナ姫で、仮面をかぶせられていたのだ。とすると、本物はどこに!?




⬇早くジルを倒すよう、ユウをあおぎたてるローザ。



⬆いよいよジルと対決という場面でサヤが異変に気づいた。

## 敵ボス攻略 炎のジル




彼女の攻撃方法は大地のガイアと同じで、通常と特殊の攻撃を一緒にかけてくるぞ。そして、攻略法もガイアと同じにスーパーボムを使えば簡単に倒せるのだ。ただし、ジルとは二度対決するので、ボムの使いすぎには注意！　ユウのサイキックパワーも発動しないので、戦い方を工夫しよう。

⬆大地のガイアと同様の攻撃パターン。

➡仮面のはがれたジルと再び対決だ！



### 敵か味方か!?　風のシルフ

炎のジルを倒し、ニーナ姫と共にニムルドに向かう途中、風のシルフが待ちかまえている。そして対決することになるけれど、どうあがいても彼には勝てない。でも、すぐやられても大丈夫！　傷つくどころか体力を完全回復させてくれるのだ!!




➡シルフの強さは、四天王の中でも随一。




⬅がんばってみても、今の実力じゃダメ。

## 7 ニムルド城（宿38G）
## ニーナ姫から手紙を預かり燈台へ！

城下の街に入ってしまうと、これまで訪れてきた街や村へもんもでは行けなくなってしまうので要注意！ 幸いニャンはこっちに移ってくれているけど、テントは、王都オルメカまで歩いていかなければ買えないのだ。街に入るまでに、テントを補充しておこう。

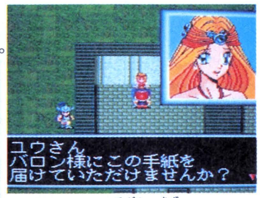
そうして街に入ったら、すぐ城へ。城内には王様と摂政のドランがいるので、話しかけてみよう。すると、ドランからの求婚を拒むニーナ姫から、手紙を預かるのだ。この手紙はニーナ姫の恋人のバロンあてのもの。彼がどこにいるのかも、彼女から聞けるぞ。




⬆摂政ドランからも正式に求婚され、ニーナ姫は悲しみの淵に…。




⬇せっかく帰ってきたニーナ姫にとって、王様の言葉は残酷だった。




⬆ユウたちは手紙を預かると、すぐに燈台へと向かうのだった。

### 情報はもらさず聞け！

街の人々からの話は、ほとんどが摂政ドランの不評の声だ。そんな中にただ1人、妖姫モルガンを倒せる最強の剣のことを話す人がいるぞ。すぐには入手できない剣だけど名前ぐらいは聞いておこう。




⬆このおじさんだけが、聖剣のことを話してくれる。




⬇この伝説の聖剣を使えば、妖姫モルガンも怖くない!?

## 8 燈台 義賊のバロンに手紙を渡せ！

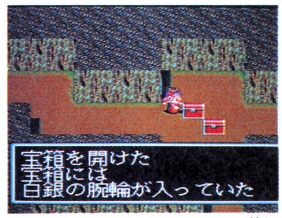
この燈台は3階建てで、その最上階にニーナ姫の恋人バロンがいるぞ。中は一本道で簡単に上まで登れるけれど、強力な敵キャラが現れるので気をつけよう。そして最上階では、バロンが敵キャラに囲まれているので、助け出すのだ。そうすればバロンが仲間に加わり、燈台内には敵キャラが現れなくなるぞ。




⬆最初はその気がなかったバロンだが、サヤの説得でニーナ姫のもとへ。

## 9 海の洞窟 新しいサヤの防具を入手！

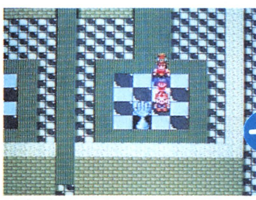
ほとんどの洞窟はダンジョンになっているけど、ここの洞窟は曲がりくねっていても一本道なので、ダンジョンじゃない。でも、しっかり宝箱はあるぞ（たった2つだけど）。ここで入手できるアイテムの“白銀の腕輪”は、サヤの新しい防具だ。サヤの装備できるアイテムは、めったに買えないので必ず拾おう。

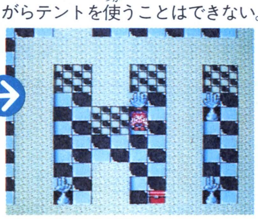



⬆目を閉じていても通れそうな洞窟。中にある宝箱も、たったこれだけ。

## 10 ドランの館 再びさらわれたニーナ姫を救い出せ！

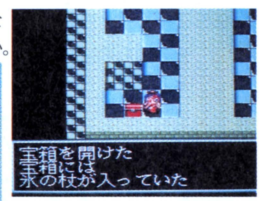
館の内部は、いっぷう変わった複雑なダンジョンになっている。ここでは、ひとつひとつ正確に通っていくことが、一番の早道だ。デタラメに歩いていると、どこから来たのかさえわからなくなってしまうので気をつけよう。また、宝箱を探していけば、サヤの武器アイテム“氷の杖”が入っているぞ。これを取ったあとは、いよいよ悪の摂政ドランを打ち負かし、ニーナ姫を助けるばんだ！





⬆城の中のダンジョン。グーはグーへ、パーはパーに瞬間移動する。

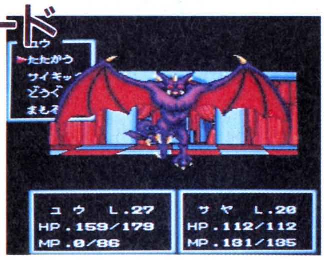
⬇また、この城の周りでは、残念ながらテントを使うことはできない。




⬆サヤの3本めの武器は“氷の杖”。吹雪を呼べば敵に40Pのダメージ。

### 敵ボス攻略 ラキュアード

こいつの場合も二度戦うことになる。そのうえ、ユウのサイキックも使えないので、通常攻撃では苦戦する。そこで、ニャンが売っているアイテム“マジカルソーサー”を使うのだ。4発も持っていれば、ラキュアードを倒せるぞ。




⬅ドランの正体は、ラキュアードというコウモリのモンスター。

### これが攻略のポイントだ！

#### ●万能薬

その名のとおり、HPやMPの完全回復と、毒まで消し去ってしまうアイテムがこれ。しかも、1人のHPとMPを完全回復させるだけの“エリクサー”より安価なのだ。なるべくたくさん買って、ボスと対決するときには直前にこれを使おう。体力を万全にしてから戦いに挑むのだ。




⬅彼の売っているアイテムは不可欠なものばかり。

### そしてハッピーエンド！

ラキュアードを見事に打ち倒すと、突然の結婚式！ 義賊として人々のために働いたバロンと、王女ニーナ姫のウェディングベルが、高らかに鳴り響く!! そして結婚式が終わったあと2人に話しかけると、経験値とゴールドがもらえるのだ。






➡2人と話せば経験値とゴールドが。これでやっと平和が戻ってくるね。

# 1〜10までで入手できるアイテム&全魔法を大公開!!

## 武器・防具リスト

(※装備の項目で ユ=ユウ、サ=サヤの意)

| アイテム名 | 価格(G) | 効果 | 装備 | 入手場所 |
|---|---|---|---|---|
| ナイフ | 50 | 攻撃力+5　すばやさ−1 | ユ | ② |
| ロングソード | 200 | 攻撃力+14　すばやさ−10 | ユ | ②⑦ |
| バスターソード | 400 | 攻撃力+22　すばやさ−15 | ユ | ②⑦ |
| 眠りの剣 | 2500 | 攻撃力+30　すばやさ−20 | ユ | ④⑤⑦ |
| 守りの杖 | 300 | 攻撃力+3　イオの魔法を出す。 | サ | ①④ |
| 炎の杖 | | 攻撃力+5　バドムの魔法を出す。 | サ | ⑥ |
| 氷の杖 | | 攻撃力+10　ブレイズの魔法を出す。 | サ | ⑩ |
| 皮の盾 | 50 | 防御力+2 | ユサ | ⑤④② |
| ブロンズの盾 | 200 | 防御力+5 | ユ | ②④⑦ |
| 鋼鉄の盾 | 500 | 防御力+10　すばやさ−5 | ユ | ⑦ |
| 皮の鎧 | 80 | 防御力+5 | ユサ | ②④ |
| ブロンズの鎧 | 400 | 防御力+10 | ユ | ④ |
| 鋼鉄の鎧 | 1000 | 防御力+20　すばやさ−10 | ユ | ⑦ |
| 青銅の腕輪 | 400 | 防御力+10 | サ | ④ |
| 白銀の腕輪 | | 防御力+30 | サ | ⑨ |
| フェイントマント | | 逃亡できる確率が2倍になる。 | ユサ | ⑥ |

※武器・防具はその重さのため、すばやさが下がることがある。

## 薬・特殊アイテムリスト

| アイテム名 | 価格(G) | 効果 | 入手場所 |
|---|---|---|---|
| 薬草 | 8 | HPを約20P回復させる。 | ⑨以外すべて |
| 毒消し | 10 | 体内の毒を消し去る。 | ②③⑥ |
| 気付け薬 | 30 | MPを約20P回復させる。 | ①②③④⑥⑩ |
| 月の滴 | 50 | 石化されたキャラを元に戻す。 | ②③④⑥⑩ |
| テント | 2000 | HP、MP完全回復+セーブ。 | ② |
| エリクサー | 400 | HP、MP完全回復。 | ①⑤⑥⑦⑩ |
| 発煙筒 | 150 | 敵から100%逃げることができる。 | ⑦ |
| ソフトボール | | 敵に当たって跳ね返ってくる。(ただそれだけ) | ⑤⑨ |
| ビールびん | | わずかだが敵にダメージを与えられる。 | ⑩ |
| 魔法のはたき | | 使うと、ごくまれに強力な魔法を放つ。 | ⑩ |
| オーロラの石 | | MPを20〜30P回復。(5回使用可) | ⑥ |
| 力の水 | | 力の数値が1〜3P上がる。 | ⑤ |
| 知性の水 | | 知性の数値が1〜3P上がる。 | ⑤⑩ |
| 素早さの水 | | すばやさの数値が1〜3P上がる。 | ⑩ |
| 生命の水 | | HPの数値が1〜3P上がる。 | ①⑤ |
| 魔力の水 | | MPの数値が1〜3P上がる。 | ⑤ |

## 7 ニムルド城のニャンが売っている 武器・特殊アイテムリスト

| アイテム名 | 価格(G) | 効果 |
|---|---|---|
| アイスビーカー | 150 | 敵の足元を凍りつかせ動きをにぶくさせる。 |
| 万能薬 | 250 | HP、MP完全回復+解毒。 |
| スライムボール | 100 | 粘液状の物質で敵の動きを止める。 |
| スーパーボム | 350 | 敵全員に20〜80Pのダメージを与える。 |
| マジカルソーサー | 500 | 光を放って、敵全員に100〜300Pのダメージを与える。 |
| E.カートリッジ | 2000 | ハンドガンなどのエネルギー兵器に、弾を補充する。 |
| ストロングバリア | 7000 | 敵からの攻撃を20%の確率で無効にする。 |
| レーザーライフル | 8000 | 敵に1発50Pのダメージを与えることができる。弾数は10。 |

## 全魔法リスト・サヤ

サヤが使う攻撃系と体力回復の魔法には、それぞれ最高3段階までのレベルがある。

| 魔法名 | MP | 効果 | 魔法名 | MP | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| バドム | 4 | 炎で敵1匹に対し16〜100Pのダメージ。 | ホリプル | 10 | 敵1匹を混乱させ同士討ちさせる。 |
| バグダム | 8 | 炎で敵全員に対し16〜100Pのダメージ。 | シール | 5 | 敵1匹の魔法を封じ込める。 |
| ブレイズ | 3 | 水で敵1匹に対し20〜120Pのダメージ。 | イオ | 6 | 仲間全員の防御力を2倍にする。 |
| ギガフィム | 7 | 吹雪で敵全員に対し10〜80Pのダメージ。 | リゲル | 1 | 混乱、睡眠に陥った仲間を正常にする。 |
| ボルダイン | 10 | 雪で敵全員に対し80〜140Pのダメージ。 | ラナ | 5 | 仲間1人の体力を回復させる。 |
| デッガー | 20 | 敵1匹を石化させる。 | ラナト | 12 | 仲間全員の体力を回復させる。 |
| ルーマ | 5 | 敵全員を眠らせてしまう。 | パーム | 5 | 仲間1人の体内の毒を消し去る。 |
| ビット | 5 | 仲間全員のすばやさが2倍になる。 | シンク | 5 | 石化した仲間を正常にする。 |
| ノーラム | 4 | 敵全員の防御力を下げる。 | ウシュト | 1 | 迷宮から瞬時に脱出できる。 |
| バイカー | 5 | 仲間1人の攻撃力を2倍にする。 | | | |

## 全ESPリスト・ユウ

ユウが使う攻撃系のESPには、最高3段階までのレベルがある。

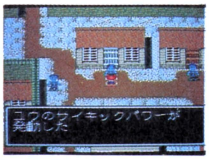
| ESP名 | MP | 効果 | ESP名 | MP | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| バーン | 6 | 炎で敵1匹に対し40〜100Pのダメージ。 | サイコシールド | 15 | 敵全員の魔法を無力化させる。 |
| アイスウエーブ | 8 | 氷で敵全員に対し30〜90Pのダメージ。 | スルー | 30 | 敵1匹の弱点を察知し、そこを攻撃する。 |
| サンダー | 15 | 雷で敵全員に対し90〜180Pのダメージ。 | メディテイショ | 40 | 仲間全員の体力を完全回復させる。 |
| サイコボム | 15 | 敵1匹を混乱させ、同士討ちさせる。 | キュア | 10 | 仲間1人に解毒と石化解除を同時にできる。 |

## これから先の冒険は…?

ニムルド城を離れると、次に待っているボスは、四天王の水のニーナだ。彼女と対決するためには、途中で立ち寄る街や村人たちの情報を聞きもらさないようにしよう。また、風のシルフは最後になるまで謎の人物。その正体は、妖姫モルガンを倒さないとわからないのだ。そしてモルガン攻略には、セーブアイテムを忘れずに!




←"いかだ"はここを探すと出てくるぞ。




←孤独なユウ。凍った人に話しかけると。

**まだまだ先は遠い! キミは感動のエンディングが見られるか!!**

# SOFT HIT CHART（ソフトヒットチャート）

今回は昨年1年間のPCエンジンソフトの売り上げをまとめた特別版。けっこうなつかしいソフトもあって時の流れの速さも感じてしまうぞ。




## 1 ファイナルラップツイン

ナムコ SPG 3M
6,200円 7月7日発売
**3637点**

意外にも、といってはなんだがコンスタントに売れていたこのソフトが栄えある栄冠に輝いた。1本でいろいろな楽しみかたができるうえ、奥が深くて文句の付けようがない程の出来だ。



## 2 ガンヘッド

ハドソン STG 3M
5,800円 7月7日発売
**3516点**

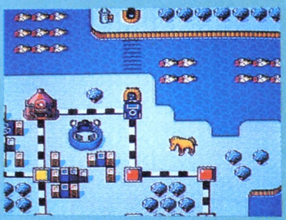
PCエンジンがアーケードの移植でなくても凄い、というのを見せつけた超ド級オリジナルシューティング。夏のイベントでも使われて、シューティングゲームの快感を全国に広めたぞ。



## 3 ドラゴンスピリット

ナムコ STG 2M
5,500円 '88年12月発売
**3499点**

一昨年の年末商戦に登場して以来、常に安定した売行きを見せていた『ドラスピ』。優れたオリジナルの忠実な移植というPCエンジンの定石にのっとった優等生的なソフトだ。



## 4 SUPER桃太郎電鉄

ハドソン SLG 3M BU
5,800円 9月15日発売
**3090点**

やっぱりゲームは仲間とやったほうが面白いということを思い知らせてくれた。また、ゲーセンではまずできないという点で、TVゲームのあるべきひとつのかたちを示しているのかも。

| 順位 | 得点 | ソフト名 | メーカー ジャンル・形態 | 価格 発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 7 | 2506 | ドラえもん迷宮大作戦 | ハドソン ACT 2M BU | 4,900円 '89年10月31日 |
| 8 | 2433 | ダンジョンエクスプローラー | ハドソン RPG 3M | 5,800円 '89年3月4日 |
| 9 | 2348 | ネクタリス | ハドソン SLG 3M | 5,800円 '89年2月9日 |
| 10 | 2310 | オーダイン | ナムコ STG 4M | 6,800円 '89年9月8日 |
| 11 | 2296 | サイドアーム | NECアベニュー STG 2M | 5,400円 '89年7月14日 |
| 12 | 2279 | ファイヤープロレスリング | ヒューマン SPG 3M | 6,300円 '89年6月22日 |
| 13 | 2213 | パワーリーグII | ハドソン SPG 3M BU | 5,800円 '89年8月8日 |
| 14 | 2128 | ビジランテ | アイレム ACT 3M | 6,300円 '89年1月14日 |
| 15 | 1969 | スペースハリアー | NECアベニュー STG 4M | 6,700円 '88年12月9日 |
| 16 | 1787 | 凄ノ王伝説 | ハドソン RPG 4M BU | 6,500円 '89年4月27日 |
| 17 | 1721 | 究極タイガー | タイトー STG 2M | 5,500円 '89年3月31日 |
| 18 | 1702 | ニュートピア | ハドソン RPG 3M BU | 5,800円 '89年11月17日 |
| 19 | 1364 | ワンダーモモ | ナムコ ACT 2M | 5,200円 '89年4月21日 |
| 20 | 1208 | 魔界八犬伝SHADA | データイースト RPG 2M | 5,500円 '89年4月1日 |

●調査協力店 キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

# BEST20 OF 1989

本体の発売から約3年が経ち、CD-ROMシステムの発売から1年が経った。発売されるゲームの数が増えた反面、製造ラインの不足などによる人気ソフトの売り切れも目立つ。大きく変わりつつあるエンジンの現状を、去年1年間のチャートで読み取れるかな?




## 5 天外魔境

ハドソン RPG CD
7,200円　6月30日発売
**2693点**

なんといっても1989年最大の話題作といえばこのソフト。いくつかの問題点はあったものの、スケールの大きさや新しい試みなどは評価されるべきもの。続編がどうなるかとても楽しみだ。



## 6 ソンソンII

NECアベニュー ACT 2M
5,400円　1月27日発売
**2576点**

PCエンジンの『スーマリ』という感じで売れたようだけど、けっこう難易度が高いんで苦しんだ人も多かったようだ。このゲームのようにアーケード版のアレンジ的ソフトも多いね。

去年1年間に発売されたソフトの数は、全部で75本。アーケードなどの移植も相変わらず多いけど、PCエンジンのオリジナルゲームの躍進が目立った1年でもあった。年間2位の『ガンヘッド』、5位の『天外魔境』はその代表としてがんばった。とくに『天外』は話題性も高く、年末発売の『イースI・II』とともにCD-ROM² の台数を伸ばす力になった。1位になった『ファイナルラップツイン』も移植とはいえ、アーケード版やファミコン版と大きく違って、ほぼオリジナル的なものだ。CDソフトの増加と共に、今年は優れたオリジナルゲームが増えそうだ。

## 売り切れソフト


←売り切れ御免の『究極タイガー』

しかし、今年はソフトの売り切れが多くて困ったね。量販店→おもちゃ屋→デパートの順で売れていくようだけど、量販店やおもちゃ屋では初日完売も珍しくなかった。いったん品切れになると再発売までに3〜4ヵ月もかかるからブームに乗って売れまくるなんてことは夢の夢なのだ。

# SOFT HIT CHART

年間チャートに押されてちょっとスペースは小さいけど、クリスマス年末商戦に、上位機種の発売の影響もあってチャートはかなりアツイのだ。

**12月31日付**

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊕PCエンジン編集部が独自に作成したものです。

| 順位 | 前回 | ソフト名 | メーカー名 ジャンル・形態 | 価格 発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | — | PC原人 | ハドソン ACT 3M | 5,800円 '89年12月15日 |
| 2 | — | イースI・II | ハドソン RPG CD | 7,800円 '89年12月21日 |
| 3 | — | Mr. HELIの大冒険 | アイレム STG 4M | 6,700円 '89年12月1日 |
| 4 | — | F1トリプルバトル | ヒューマン SPG 3M | 6,300円 '89年12月23日 |
| 5 | — | 弁慶外伝 | サン電子 RPG 3M BU | 6,200円 '89年12月22日 |
| 6 | 2↓ | ドラえもん 迷宮大作戦 | ハドソン ACT 2M BU | 4,900円 '89年10月31日 |
| 7 | — | ヴォルフィード | タイトー ETC 3M | 6,600円 '89年12月27日 |
| 8 | — | ヘビーユニット | タイトー STG 3M | 6,800円 '89年12月22日 |
| 9 | 1↓ | ニュートピア | ハドソン RPG 3M BU | 5,800円 '89年11月17日 |
| 10 | 3↓ | 麻雀学園 東間宗四郎登場 | フェイス ETC 4M | 7,980円 '89年11月24日 |

## 期待の新作 BEST6

| 順位 | 前回 | 得点 | ソフト名 | メーカー名 | ジャンル・形態 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 636 | スーパーダライアス | NECアベニュー | STG CD |
| 2 | 1 | 525 | 源平討魔伝 | ナコム | ACT 4M |
| 3↑ | — | 390 | イメージファイト | アイレム | STG 3M |
| 4 | 5 | 313 | 桃太郎伝説II | ハドソン | RPG |
| 5 | 3 | 257 | スプラッターハウス | ナムコ | ACT 4M |
| 6↑ | — | 202 | 熱血高校ドッジボール部 | ナグザット | SPG 2M |

OH! 新 NEW!

PC-ISHOKU SHIKYO GEPPOU

# 新PC移植市況月報 改訂版



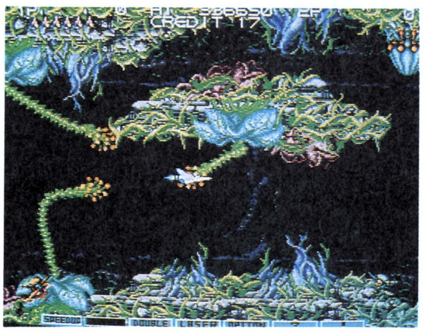

# GRADIUS III

## グラディウスIII ——— 伝説から神話へ

コナミ／現在ゲームセンターでプレイ可能

**あの『グラディウス』から始まったシリーズも、これでもう4作目。今回ビッグバイパーが戦う新たな敵たちは、ちょっとやそっとの手ごわさじゃないぜ!!**



⬆各ステージには、驚きのシカケや敵がいっぱいだ。




⬆〝ビギナー〟モードは、死んでも装備が少し減るだけなんだ。




➡大きく上下にスクロールするステージも再び登場。

AMショーで発表され、去年の12月からゲーセンに登場している『グラディウスIII』。今回の作品は、難易度的にみていままでのシリーズ作品より数ランク手ごたえがアップ。ゲームモードにシリーズ初の、〝ビギナー（易しい）・テクニカル（難しい）〟という、難易度設定まで登場しているんだ（ビギナーは全3面、テクニカルは全10面）。

また、大幅に種類の増えた武器選択や、ステージのバリエーションなど見どころも豊富。

さあキミも、新たな神話を彩る戦いに出撃してみようぜ!!

## パワーアップエディット

前作『ゴーファーの野望』の時に登場した、武器選択システム。今回の『III』では、さらに多彩な兵器がプラスされて、プレイヤーそれぞれの好みで選ぶことができるようになったんだ。

選択方法は2種類。ひとつは、『II』と同じようにあらかじめ設定された組み合わせで選ぶ、タイプ別での選択。もうひとつは、21の兵器を自由に組み合わせるエディットモード。ここには、新兵器がたくさん用意されてるぞ。

キミ独自の戦法を探そう。



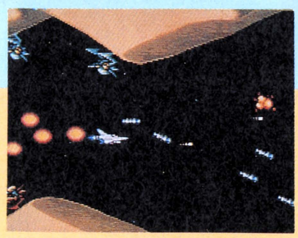

⬆これが〝エディットモード〟。新兵器の使い方は早めにつかんでおこう。

⬇最初から組み合わせてある〝タイプ〟で選んでしまうこともできる。



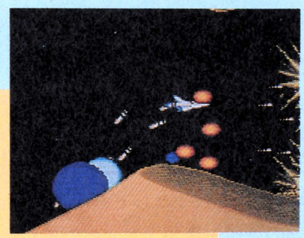

## 新兵器も登場

### CONTROL



⬆発射したミサイルを、レバーの上下でコントロールする。熟練が必要だね。

### S.SPREAD



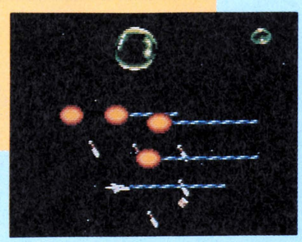
⬆後方にスプレッドボムを発射。今までとは違う戦いかたが必要になる。

### E.LASER



⬆タメ撃ちのできるレーザー。タメている状態ならば敵の体当たりを防げる。

### REDUCE



⬆自機を2段階まで小さくすることができる。ただしフォースは併用不可。

# 超大作STGついに登場！



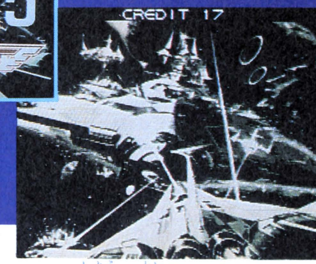










## ビギナー&テクニカル共通STAGE 1〜3紹介！

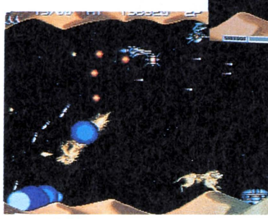
### STAGE 1 砂漠

見渡す限り砂丘に覆われているステージ1。ここでは、おなじみのダッガーやハッチと共に、砂でできたドラゴンやライオンが襲いかかってくる。こいつらは倒さないと、しつこく長い間追いかけてくるのでやっかいだぞ。

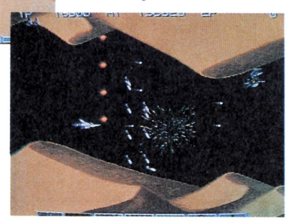


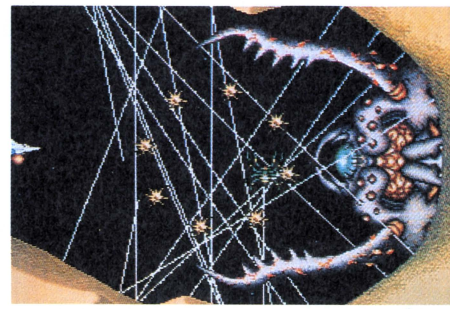
⬅ゆったりと動くドラゴン。巻き込まれないよう注意。

⬇ステージ1のうちに、しっかりパワーアップして戦いたいね。



⬅砂のライオンは、天地両方からジャンプしつつ弾を吐く。

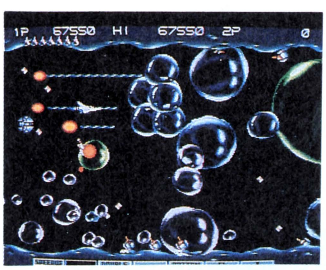




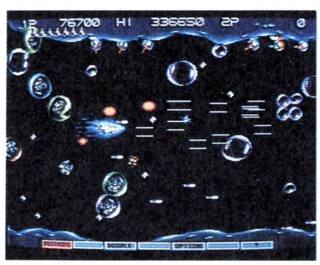
⬆アリジゴクのようなヤツがステージ1でのボス。見かけはなかなかに怖そうなのだけど、わりと弱っちかったりする。

### STAGE 2 泡地獄

『II』での氷ステージのように、撃つと細かく分裂する泡が大量に登場するところ。さらに、泡に包まれた敵やハッチなども出るので、パワーアップを失うとまさに地獄だ。



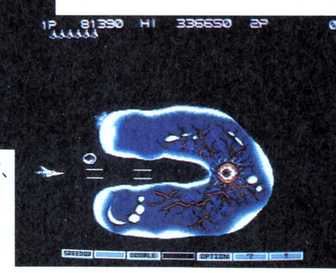
⬅画面中アワアワワの、泡だらけ。ガンガン撃ってつぶせ!!



⬅泡の中の敵は、泡を壊すと追っかけてくるぞ。



⬅ボスキャラは、この巨大アメーバみたいなヤツ。グニャグニャしていて気持ち悪いぜ。



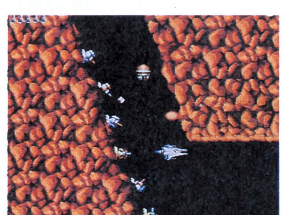
➡撃って、撃って、撃ちまくって、中心の目玉を破壊するのだ。

### STAGE 3 山岳地帯

1作目からおなじみのステージ。今までのシリーズの数倍もの火山が出現し、雨あられと火山弾を降り注いでくるのだ。そのハードさはハンパじゃないぞ。さらにステージ後半は、地底を進むような感じになっていて、見えない通路を撃って探しながら進まなければならない。しかし、4面以降に比べればまだラクな難易度だったりする!?



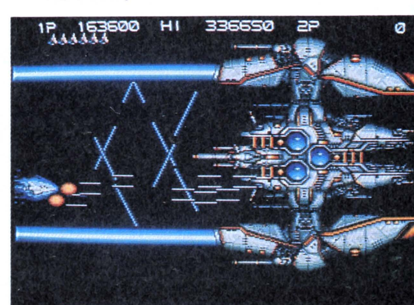
⬆毎度おなじみ……、と言いたいが難しさが段違い！



⬅うーん、まさに地底へ突っ込んでいくという感じだね。



⬅いきなり落ちてくる岩には要注意。



⬆反射してくるレーザーをなんとかくぐり抜けよう。

# 移植人気投票結果 ＜12月集計分＞

今月は『イメージファイト』が、移植決定でチャートから消えたため、全体的に順位が上昇。中でも『天地を喰らう』『SDガンダム』『三國志』の3つは、いっきに順位を上げてきたぞ。とくに『天地〜』は、さらに上位へくいこむ力を持っているので、今後の動きが楽しみなところだね。それから、とうとう『イースIII』が20位以内に入ってきたぞ。

| 順位 | 累積ポイント(今回) | 前回 | タイトル | オリジナル(移植版) | 読者の意見など |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 10898(883) | 1ー | ドラゴンクエスト | FC(MSX) | とにかく『ドラクエ』は最っ最っ最っ最高——におもしろい。福岡県　久保弘之くんの雄叫び。今月は、得票数NO.1だったぜ!! |
| 2 | 7349(319) | 2ー | グラディウスII | ARC(MSX・FC) | FCでは出せなかった長いレーザーも、PCエンジンなら出せると思うので移植してほしいです。石川県　井口謙一くんの希望。 |
| 3 | 6595(813) | 3ー | テトリス | PC(ARC・FC・GB・X68K) | 『テトリス』は、ゲーム界の王様です。どんなことがあっても出すべきでしょう。愛知県　宮崎喜美子さんのおすすめ。では、王子はどれだろうね。 |
| 4 | 6229(746) | 4ー | ワルキューレの伝説 | ARC | このゲームを知らないキミ!!　この世を生きていけないぞ!!（な〜んてことはないな……）神奈川県　小野裕次郎くんのハナシ。生きててよかった！ |
| 5 | 4171(228) | 5ー | ソーサリアン | PC | 『ソーサリアン』はいいぞ！　パソコンのは面白かった！　ぜったい移植してほしいな。広島県　武田美奈さんの感想。シナリオを、全部あわせりゃ30本！ |
| 6 | 3098(603) | 8↑ | 天地を喰らう | ARC | 関羽様がかっこいい！　馬超も使えるようにしてほしい！　新潟県　卯川真也くんの希望。うーむ、関羽はちょっとつかいづらいという意見もありますが……。 |
| 7 | 2895(351) | 7ー | ファイナルファンタジー | FC | このゲームをもっとたくさんの人にやってもらい、感動してほしい!!　愛知県　中井聰くんの布教。いいゲームは、より多くの人に知ってもらいたいね。 |
| 8 | 2254(193) | 9↑ | ラストハルマゲドン | PC | 「神と悪魔の最後の戦い」かっこいい!!!!　和歌山県　古川理一くんの言葉。みんなのおっしゃりたいことはよくわかっています。が、しかし、最終的な確認が…。 |
| 9 | 1670(48) | 10↑ | スーパーマリオブラザーズ | FC(PC) | '90年こそ、マリオたちの新たな時代が幕開くのだ!!　富山県　今福亮二くんの宣言。しかし、得票数が悪いなぁ。マリオの時代は終わったのか？ |
| 10 | 1521(147) | 11↑ | ドカベン | ARC | カード式野球ゲームたぁおもしれえじゃねえか！　みんな、このゲームは絶対おすすめなんだぜ!!　栃木県　太田浩志くんの意見。 |
| 11 | 1406(154) | 12↑ | 信長の野望(全国版) | PC(FC・MSX) | |
| 12 | 1270(295) | 17↑ | SDガンダム | FC | |
| 13 | 1257(152) | 13ー | フェリオス | ARC | |
| 14 | 1188(119) | 14ー | ウィロー | ARC | |
| 15 | 1140(87) | 15ー | ロボコップ | ARC(FC) | |
| 16 | 1137(315) | 20↑ | 三國志 | PC(FC・MSX) | |
| 17 | 1107(247) | 18↑ | エリア88 | ARC | |
| 18 | 1046(47) | 16↓ | ベストプレープロ野球'88 | FC | |
| 19 | 958(108) | 19ー | 忍者龍剣伝 | ARC | |
| 20 | 894(251) | 21↑ | イースIII | PC | |

## 『ベスプレ』ついに終わりか？

第1回目の人気投票結果からずっと、いつ消えるか？いつ落っこちるか？　と思われていた『ベストプレー〜』。しかし、その栄光の軌跡もついに終わりを迎えようとしているぞ。思えば第1回6位以降グングン順位は下降。得票0なんてのも、たびたびあったよね。でもなぜか20位以内からはついに落ちずじまいだった。しかし、それももうおしまい。今の状況だと来月でこのゲームもさようなら、だね。

### 目指せ！　チャート入り

| 累積ポイント | ゲームタイトル | オリジナル |
|---|---|---|
| 740 | ウィザードリィ | PC |
| 621 | R-TYPE II | ARC |
| 389 | ワールドスタジアム'89 | ARC |
| 375 | ロックマン | FC |

## ハミダシ　月報社特選情報箱

やぁ、こんちわ！　今月は、いよいよ近づいてきた春のAOU関係の情報だぞ。各メーカーさん共に、現在発表用ゲームの最終調節などを行ってるわけだけれども、'90年の動向を占う発表会だけにかなり質の高いものを用意しているようだ。今のところわかっているのは、ブロック積みゲームの『ブロックシード』がセガさんより出ること。それから、ナムコさんが通信用の野球ゲームを開発中。また、タイトーさんの体感バイクゲーム『WGP』がほぼ完成。カプコンさんは『戦場の狼2』の発表を決定。DECOさんからは、3機種のゲームが発表される予定だそうだ。で、AOUの詳しい模様は5月号でお伝えできる予定なので、どんなゲームが出てくるのかお楽しみにね。

★機種名略号　ARC:アーケード　FC:ファミコン　GB:ゲームボーイ　MD:メガドライブ　MSX:MSX全般　PC:パソコン全般　SAGA:セガマークIII等　X68K:X68000

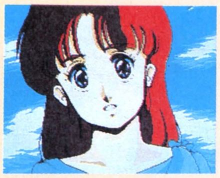
# '89年の移植決定作を振り返る！

移植を！　移植を！　と言って騒ぎ続けて丸１年。はたしてこのコーナーは、実際の移植決定に影響を与えていたのかどうなのか？　ここで、チャートとゲーム移植の関係を調べてみよう。

昨年、発売・発表（作るぞーって言ってるヤツね）された移植作品は約70本。で、チャートに登場したゲームタイトルが44本。このうち、実際に移植されたものは13本もあるんだ。

うーん、この数字を見たかぎりでは、やっぱり影響力がある……かもね？

### イースⅠ・Ⅱ



移植度・アレンジとどれをとってもパーペキなデキ。これぞ傑作。

### 大魔界村



デキとしては文句のない水準になっている。SGの代表作筆頭？

### 源平討魔伝

チャートでも高い人気を誇ったゲーム。アーケード版そのままの移植が実現し、喜んでいる人も多いハズ。

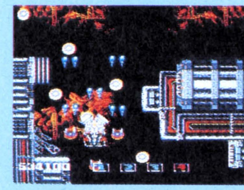


### オーダイン



回転機能についての心配を見事クリアして、ナムコの技術を見せつけてくれた作品。

### イメージファイト



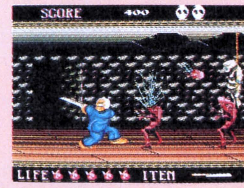
PC全ソフトの中でも、5本の指に入る移植完成度。ＳＴＧファン必買のゲーム。

### 獣王記



操作感はイマイチだったが、グラフィックの移植度は高かった作品。

### スプラッターハウス




とにかくアーケードファンには期待していてほしい作品。移植度最高文句なし!!

# 読者の大声SPECIAL

☆『R−TYPEⅡ』ゲーセンまで行くのがめんどーだからPCエンジンで!!　東京都　木村憲二さん

☆『メルヘンメイズ』受験生にとってアリスが迷路から落ちていくシーンは心臓に悪い。富山県　菊野弘志くん。

☆そろそろタイトーさんの野球を、PCエンジンでやりたい。

長野県　滝沢新吾くん




⬆愛知県　木村信吾くん




⬆岩手県　白鳥の悪魔くん

➡兵庫県　玉川博康くん




➡千葉県　小林和雄くん




➡奈良県　WANIくん




➡福岡県　坂本一樹くん



➡千葉県　伊藤仲高くん



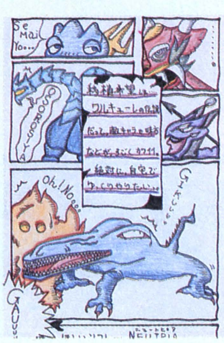

➡東京都　末若武志くん




➡愛知県　青山智さん




➡埼玉県　インディー博士くん

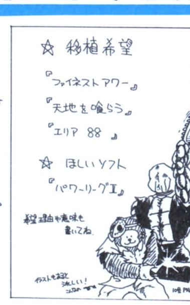



⬅山口県　浜森ねむさん



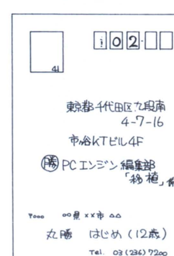

## キミの１票が原動力だ!!

➡ウラは好きなように書いてＯＫ！




はいはい、今月もたくさんのお便りありがとさんでした。来月もいっぱいのハガキを待ってるからね。ハガキの書き方は、左右の見本の通りだよ。希望ソフトプレゼントの今月の当選者５名は欄外に発表してあるから見てね。

あて先：〒102東京都千代田区九段南４−７−16　市ヶ谷ＫＴビル　㊙PCエンジン編集部「移植」係まで。

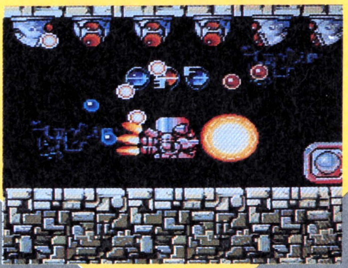
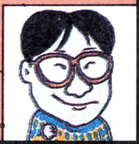



⬅オモテはこのように書いてね。

当選者大発表＞新潟県　ゴブリンＪＲ・静岡県　池上真嗣くん・島根県　中国太郎くん・東京都　上條さやかさん・大分県　阿部友康くん、以上の皆さんでした。おめでとう！

# 新作ソフト お毒味チャート

迷える読者に、ズバリと新作診断をお届けするこのコーナー。正しいソフト選びに役立ててね！

| 評論家 ＼ ゲーム名 | アトミックロボキッド<br><br>U.P.L.<br>1月19日発売／¥6,400 | 飛装騎兵 カイザード<br><br><br>メサイヤ<br>2月23日発売／¥6,200 |
| --- | --- | --- |
| **極辛代表**<br>**岩崎啓真**<br>うーむ。休みもあり過ぎるとヒマに変化してしまう。そろそろ新しいゲームが作りたい。<br> | 正直いって、見事な移植だ。アーケードで不評の最大の原因になった難易度に調整を加え、誰でもとっつきやすくしてあり、プレイしていてとても楽しい。あえていえば、まだ後半面が非常に難しいが、ツボを押さえれば誰でもクリア可能な範疇に入っているだろう。<br>★★★★★★★★☆☆ | コマンド体系がすっきりして、非常にわかりやすくなったのを、まず評価したい。面によって作戦目的がはっきりしているのもマルだし、戦闘の派手な演出もグッドだ。でも開発者には悪いのだが、少なくともボクにとってはコンピュータが少々弱く感じてしまったのだ。<br>★★★★★★★☆☆☆ |
| **中辛代表**<br>**ウォルフ中村**<br>先日ボウリングをした。スコアはまずまずだったけど、腕がパンパンに張ってしまい困った。<br> | ずんぐりした体型のロボキッドがかわいらしいシューティングゲーム。ゲーム内容は結構シビアなんだけど(狭い迷路で、いきなりデカキャラが襲ってきたりするし)、難易度自体はけっして高いわけではないから誰にでも楽しめると思うな。デカキャラとの戦闘は迫力満点！<br>★★★★★★★☆☆☆ | 背景ストーリーがいい味を出しているSLG。各ミッションは割と短めだし、登場するユニットも個性的だから楽しくプレイすることができるだろう。戦闘時のアニメを省略できちゃう配慮もうれしい。ただ、マイキャラを1機も欠けないようプレイするのはなかなか大変なんだ。<br>★★★★★★★★☆☆ |
| **甘口代表**<br>**小野　泉**<br>大学生になって良かった、と思うコト。それは春休みが！月末からで、宿題がないコト！<br> | アーケードから移植された、ビシバシのシューティングよ。マイキャラのカワイサにだまされて甘くみちゃだめよ。とはいっても"泣き虫ドラゴン"とか"ロボキッドのふりむき"とか……プレイを忘れちゃいそう！　シューティングが得意なメルヘン少年少女におススメ。<br>★★★★★★★★★☆ | SFアニメをそのままゲームにしたみたいなカンジのSLGよ。戦闘シーンのアニメがすごくカッコいいの。今までにないカンジのSLGね。ワタシも楽しめたくらいだから、初心者のコにもおススメしちゃう。アニメをとばせちゃうというのも◎だと思いマス！<br>★★★★★★★★☆☆ |
| **辛口代表**<br>**山崎　拓**<br>最近のログセは、「朝だ……悲しいほどに朝だ……」。つまりは徹夜が多い。ボロボロやで。<br> | ゲームの外見は、色使いが地味な面もあって、ちょっと損をしているかもしれない。しかしいざプレイしてみると、これがけっこう燃えちゃうのだ。構成にイヤミがなく、誰でも楽しめる難度だしね。キャラクターもそれぞれイイ味出していて、微笑ましくなってしまうよ。<br>★★★★★★★★☆☆ | 同じSLGタイプのゲームでも、『ガイフレーム』よりこちらのほうがわかりやすいように思える。あまりマニアックな面がないといえばないのだが、その分初心者にはちょうどいいのではないだろうか？　アニメーションのカッコ良さはさすがメサイヤである。<br>★★★★★★★★☆☆ |
| **アンカーマン**<br>**怒濤久美子(ドクミ)**<br>大変、お正月で食べ過ぎたら太っちゃったわぁ。<br> | バリバリとザコキャラをやっつけていくキッドくん。彼の使うレーザーってスゴいわねぇ。だって、最高の威力にすると、太くて長くてでっかいんだもの。これならドクミも昇天できちゃうわね。 | このゲームのタクヤとサキって、恋人同士だったのね。思いがけない再会で、もう一度恋の炎が燃え上がったりして…。せまい宇宙船の中にいるんだから、後は2人の合意のうえでウフフね。 |

## イメージファイト



アイレム
発売日未定／¥6,800

これは、まさに90年の『究極タイガー』・『R-TYPE』だ！ PCエンジンの限界に挑んだ究極の移植!! しかも難易度設定が4段階もあるおかげで、シューティング初心者から、究極ドマニアまで楽しめる。これを買わずして何を買うというのだ？ マニア必携の1本。

★★★★★★★★★☆

思わずうなっちゃうほど、よくできているゲームだね。ただし、ゲームの難易度がかなり高めなので、シューティングが苦手な人は別の意味でうなるハメになりそう……。何度もプレイして敵の攻撃パターンを覚えないことには、地獄の補習ステージ行きになっちゃうからね！

★★★★★★★★☆☆

あの超ムズシューティングが移植されたの。難易度が選べるしコンティニューは無限にできるんだけど、やっぱりとても難しいわ。一番簡単なモードでも全然先に進めなかったの……。だけど、かなり出来のいいゲームだから、"ゲーマー"のヒトにはおすすめしちゃう。

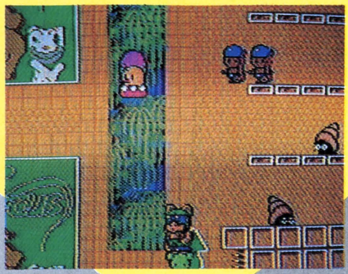
★★★★★★★★☆☆

アイレムの移植技術は、『Mr.HELI』が物語っているように、スバラシイものがある。このソフトも例外ではなく、ゲーセン版と比較しても見劣りしない。でもゲームそのものが詰めこみ過ぎでマニアックな感じがして、個人的にはイマイチ好きになれんのね。ゴメン。

★★★★★★★☆☆☆

補習ステージの怒濤のような攻めに、ドクミまいっちゃった。やられやられてやられまくっちゃって、もうヘトヘト。攻撃も、これだけ強烈で力づよいとスゴいわね。またやられにいこうっと。

## ニュージーランドストーリー



タイトー
2月23日発売／¥6,800

かわいいキャラにかわいい画面。しかもアーケードそっくりで、9点ぐらいあげたい。が「これでもアーケードよりは簡単になったんだよ」といっても信じてもらえない難易度が、唯一の減点材料だ。あと少し簡単なら、万人向けだったのに、おしい!!

★★★★★★★☆☆☆

敵の風船を奪い取って、自分の乗り物にしちゃうという発想がいいよね。操作も簡単だから、誰でも手軽に楽しめるぞ。ただ、ステージが進むにしたがって、加速度的に(!?)敵キャラの攻撃やトラップがきつくなってくるのはつらい。もう少しやさしいとよかったんだけど……。

★★★★★★★☆☆☆

飛べない鳥・キウィが主人公のアクションゲーム。マイキャラはもちろん、敵もすっごくカワイイの。ほのぼのしてるのはいいんだけど、難しいからクリアするにはかなりの根性が必要かも。無限コンティニューだったら、もっと良かったんだけどなぁ。ちょっと残念だわ。

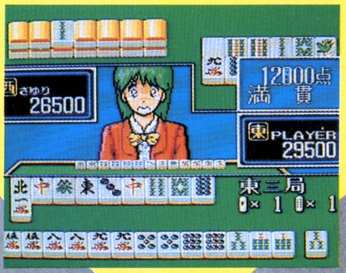
★★★★★★★☆☆☆

ほのぼのムードが漂うゲーム。キャラがとにかくカワイイうえに奥が深いので、まさに「ハマってください」といわんばかりのソフトなんだよね。PC版もよく移植されていて、ゲームとしてはまとまっているけど、いかんせんサウンドの弱さには興ざめだったなぁ。

★★★★★★★☆☆☆

恋人関係のティキとピューピュー。うーん、キウィのくせに生意気ね！ ドクミだって、初詣で"恋人できますように"ってお願いしてきたんだから、今年こそちゃんとした彼氏ができるわよ!!

## 麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ




ニチブツ
2月1日発売／¥5,400

メインの麻雀は、ちょっと没個性で、がっかりしたのだが、それをおぎなっておもしろいのがハヤリのクエストモード。面倒臭い手下との戦闘は代打ちでプレイし、ここ一番だけ自分で打つという、極めて気楽なプレイが楽しいのだ。ただ少しイベント不足が残念。

★★★★★★☆☆☆☆

敵とサシでプレイするタイプなので、捨て牌の数が本来の半分しかない。そのために流局することが多く、「麻雀ゲームは守るよりも攻めるほうがおもしろい」と考えている私は、ちょっぴり欲求不満に……。RPGモードの目のつけどころなんかはとってもおもしろいんだけどね。

★★★★★★☆☆☆☆

RPGモードもついた麻雀ゲームよ。もちろん相手を選んで対戦するノーマルモードもあるの。エッチな部分は全くないけど、対戦相手の女の子がカワイイ！ みんな手強いから、なかなか勝てないけどね。麻雀が一通りわかってるなら、楽しめるハズ。初心者にはイマイチかも？

★★★★★★★☆☆☆

ウーン、女の子はそれなりにカワイイかもしれないけどなあ、みんな同じような顔してるので、個性がつかみにくいって感じ。それよりも、平均してヒキが良くないのが気になる。もう少し気持ち良くプレイさせてほしいよね。女の子が脱ぐ・脱がない以前の問題として。

★★★★★★☆☆☆☆

ドクミって、麻雀よくわかんない(あっ、それポンよポン！)。だいいちギャンブルって好きじゃないし(カンだわ、カン！)。不健康そうな遊びは、いやだわぁ(ぎゃはは、満貫とった！)。

## 私のメインディッシュ

今月はハイレベルなので選ぶのが難しいが、イチ推しは「イメージファイト」、つぎに「アトミックロボキッド」だろう。あと『ニュージーランド』も好みの人は買って損はない。

今月は「カイザード」だね。ミッションによってはキビシイものもあるけれど、アニメの主人公になったつもりで楽しんでほしいな。3本あるSTGもすべておススメ！

今回お毒味のソフトは、はっきりいってハズレはありません。個人的には、難しいけど『ニュージーランド』が一番スキ。ただ、どれもいいゲームなんだけど難しいんだよねー。

ンー、今月は『ロボキッド』だろうなあ。『カイザード』も、けっこう出来が良かったし。その次に『イメージファイト』『ニュージー』ってところで推しとこう。

今月のゲームは、ミョーに恋人っての多かったわね。これって、"恋の魔術師"ドクミに対する挑戦かしら？

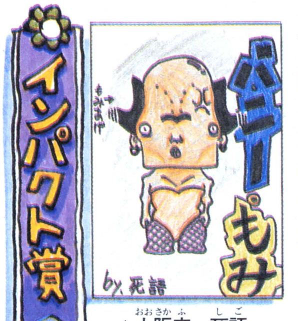
# ムッシュゴリグリ鈴木ド・ヤコペッティの優雅な生活






▲長野県　高見沢克

**寸評**
これはよい!! 私が考えていたとおりの怪人だ。が、背中に鳥居やこま犬を背おわせると、モアベター（死語）。



▲大阪府　死語

**寸評**
あまりの気持ち悪さに私は神社に行っておはらいをしてもらいました(ウソ)。インパクトだけで選んだぞ!!

## オ7話．ああ君はプリティの巻

作・レロ・大野と甘えん坊将軍

**あらすじ**
四角い頭でひげの男ヤコペッティは、正体不明の科学者スイエイ＝ハヤーイ博士によって改造され、正義の原子力男、超原子チェルノブイリとなり、女につられて、三つの下僕とともに、正義を守るべく立ち上がったのだ!!






怪人募集入賞者の高見沢君と死語君にはマルカツオリジナルテレカを送るゾ!!　大野先生に感謝をするよ〜に。今後も怪人募集は続けてゆくので、ドシバシ編集部あてにハガキしてくれ。




しろー大野先生に愛のお便りを!!

あてさき／〒102 千代田区九段南4−7−16
市ケ谷KTビル ㊖PCエンジン編集部まで。

# MAC
## マルカツアタックカードシステム

ハァイ！　こちら黄金色の夢をかなえてくれる魔法のチケット発行所MACベガスでぇす♥担当はアタシ……名前がない。あれ〜〜〜？

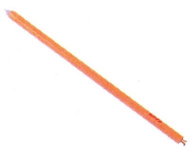
もうすっかりおなじみのMACについて、念のため簡単に説明しちゃいまぁす。
「一定の点数を集めると、豪華なプレゼントが必ずもらえる、スペシャルラッキーなカード」と覚えてくれるといーかも♡
下の表がその賞品と必要な点数。そして右ページについてるのが、キミが集めるMACなの。カードっていうには薄い気がする？ そんなこと気にしないの！
これを毎号20MACずつみんなにあげちゃうけど、1回に使える同じ号のMAC（表面に番号がついている）は40MACまでしか使えないのよ。
毎号20MACずつコツコツ貯めていくのもいいけど、それじゃなかなかほしい物がもらえないよね。そんな時には「裏技的達人」や「いくいくパラダイス」などのコーナーにハガキを送ってスペシャルMACを狙っちゃえばいいのよ。
もっとたくさんMACがほしい人は当カジノクイズ・MACベガスに挑戦してね。定額のMACを払ってクイズに応募、正解者の中から抽選で数名に賭け金の数百倍の配当MACをプレゼントしちゃいまーす♡

1


(勝)ステッカー 25MAC

2

(勝)ボールペン 50MAC

3

(勝)シャープペン 200MAC

4

(勝)専用原稿用紙 300MAC

5

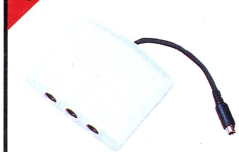
ミニ四駆 600MAC

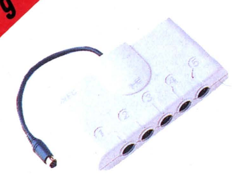
6

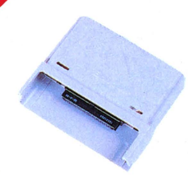

(勝)テレホンカード 670MAC

7

(勝)Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト(¥6,500まで) 2,800MAC

12

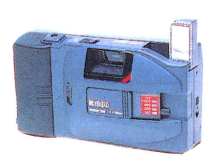
ターボスティック 3,250MAC

13

アスキースティックエンジン 3,500MAC

14

ソフト(¥6,500以上) 3,500MAC

15

カメラ 9,500MAC

16

カラー液晶TV 10,500MAC

17


ウォークマン 11,500MAC

18


セガ メガドライブ 12,500MAC

19

PCエンジン 14,500MAC

20

CDプレイヤー 20,000MAC

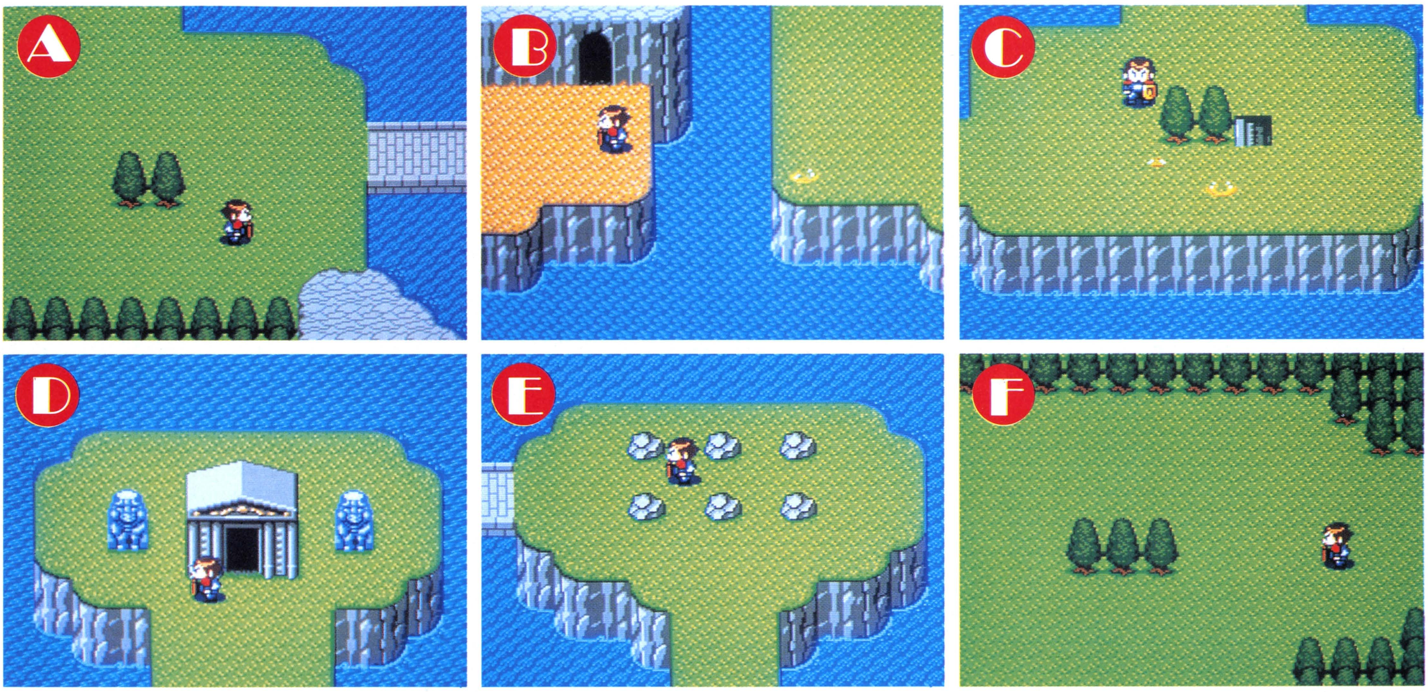
MAC
マルカツアタックカードシステム

# 第10回MACベガスの問題はこれだ!!

……そっかー、アタシ名前がなかったのかァー……気がつかなかったなあ。じゃ、いっそのことみんなから募集しちゃおーかしら。詳しくは次号でとゆーことで…。
おっとお仕事♥
今月は『ニュートピア』の問題なのです。

第1の世界で、写真のⒶ～Ⓕの場所に行くと、それぞれ右の表の中のアイテムが手に入るわけですが、写真の中にひとつだけ何ももらえない所があります。それはいったいどこでしょう? ハガキに記号で答えてね♥
ヒントは11月号の18～23ページだよー。

- ばくだん
- 指輪
- コンパス
- 魔法の杖
- 復活の本






# MAC
## マルカツアタックカードシステム

# ねぇ、『ニュートピア』って、なぜか懐かしさって感じない!?

ゲームの世界にも、とうとう"古き懐かしき良き時代"なんてものがはやりだしちゃったのかしらねー。今回のお題は『ニュートピア』なんだけど、おもわず永遠の名作、『ゼ〇ダの伝〇』を思い出しちゃった。ついに〇天堂もPCエンジンに進出かー!? …なんてネ。

おっと、チョッピリ危ない発言だったかな。

でもさー、「8つのメダリオン」とか、「悪魔にさらわれたララン姫」なんてキーワード、なんか昔を思い出しちゃうのよねー。

先月の"平安京エイリアン=ドラえもん"今月の"ゼ〇ダの伝〇=ニュートピア"がよく似てるというのはひとつの事件よね。これって、ゲーム文化創生期のゲームの完成度の高さと現在のゲームの高グラフィック性能の融合でしょ? ここからまた新しい着想が生まれて……新作が楽しみ♥

じゃ、来月号までバイバ〜イ!!

## 今回のレート

応募MAC……10MAC
配当MAC…3000MAC
配当人数……………10名

●難易度Ⓓ

## 第8回の正解と当選者

第8回(1月号)のクイズの答えは、「蒼い妖魔」「怨恨の女怪」「黒鉄の一族」「魔王の封印」でした。

| | |
|---|---|
| 佐藤　雄治(秋田県) | 山本　慎也(愛知県) |
| 江波　智広(宮城県) | 野田　竜一(大阪府) |
| 西野　龍史(東京都) | 久保賀津也(和歌山県) |
| 高木祐一(神奈川県) | 広瀬　浩一(広島県) |
| 竹下　慎二(静岡県) | 二川　朋也(香川県) |

## ★応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書いて、MAC右下の数字(点線の中の三角の部分)を2枚切って貼り、「MACベガス③係」に送ってください。旧MACを使う人は、10MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

●MAC商品プレゼントに応募する方へ

規定数のMACを集めたら、そのプレゼントがもらえます。ただし同じ番号(MARUKATSU900301という数字)のMACは8枚までしか使えません(旧MACは2枚まで、「裏技」などの採用者、ベガスの当選者に贈られるスペシャルMACは何枚でもOK)。

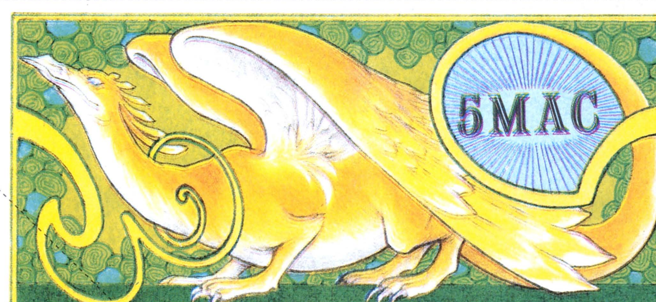
住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品の番号(11・14はソフト名)、MACの賞品に加えてほしい物を書いた紙と集めたMACを封筒に入れ(1〜3の賞品希望者は、自分のあて先を書き62円切手を貼った封筒も同封してください)、「MAC係」に送ってください。

●あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F㊓PCエンジン編集部
「MACベガス③係」または「MAC係」

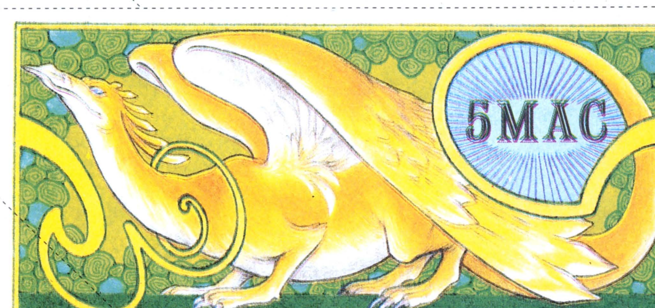
MACベガスのしめ切りは2月28日(必着)。









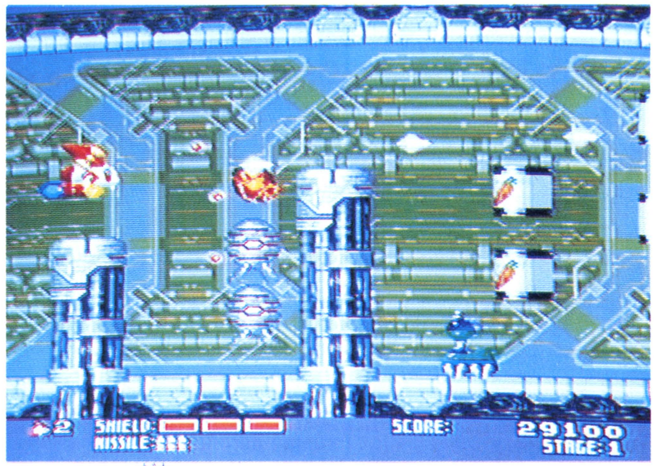
# 延長戦 New Soft Times

ヤッホー!! みんな元気かな? NEW SOFT のコーナーも、ガンガンがんばってるから、キミもバリバリがんばろーぜ!! では、NEW SOFT の後半戦、いってみよーか!!

## シューティングファン待望の一作
# ラビオレプス スペシャル

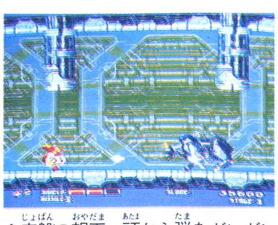
ウサギ型をした主人公がゲーセンでウケた『ラビオレプス』がPCエンジンに移植されるぞ。PCエンジンお得意の横スクロールSTGなので、かなりの完成度になりそうだ。"スペシャル" もダテじゃない!!

ビデオシステム／発売日未定／価格未定　STG　4M



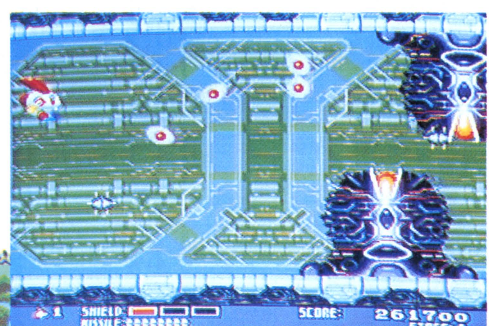

## マイキャラは、カワイイ"ウサギ型"なのだぁ～!!

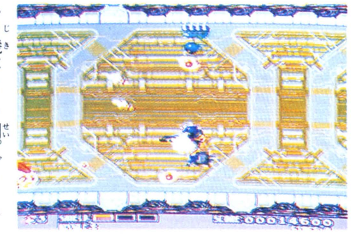
『ラビオレプス』といえば、ビデオシステム初のSTGだったことは記憶に新しいところだね。でも初のSTGにしては、かなりデキがよくて、ゲーセンでもあっという間に人気者になってしまったんだ。その要因として考えられるのが"キャラの細かさ"。ウサギの形をした主人公のパワーアップ源がニンジンというのもおもしろかったし、敵にやられたりしても残機が残っていれば、ムクリと起き上がるなど、見ているだけでもなかなか楽しい演出が施されていた。さて、問題のゲーム内容だが、これは基本をしっかり押さえてあるシューティングで、誰にでも楽しめるという内容になっている。キャラのかわいさもあって、ぜひ女の子にもプレイしてほしい作品である。また、主人公とは逆に敵キャラは、妙にメカっぽいやつが出てくるというのもおもしろい設定だと思うぞ。


⬆序盤の親玉。頭から弾をガンガン撃ってくる。あまり強くないよ。



⬆主人公に相反して気色悪い敵。早く倒しちゃってぇ～!!


⬆上下から攻撃してくる敵。どちらかさきに壊せ。


➡自機はライフ制。ダメージを受けたら、ニンジンカプセルを取って回復させよう。

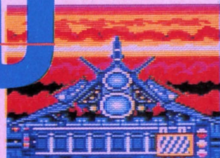
 

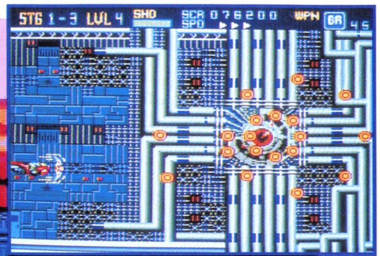
# DOWN LOAD
ダウン ロード

NECアベニュー／発売日未定／価格未定

STG 4M

**未来のコンピュータはどうなるか？　その答えをかいま見せてくれる、そんなゲームがこの『ダウンロード』だ。現在、急速に発達しつつあるコンピュータネットワークの未来を題材とした、非常に説得力&リアリティのあるゲームだ。**









## 電脳空間を舞台に繰り広げられる激烈な死闘




➡SYDとDEVAが犯罪者にさせられてしまった！　なぜだ!?



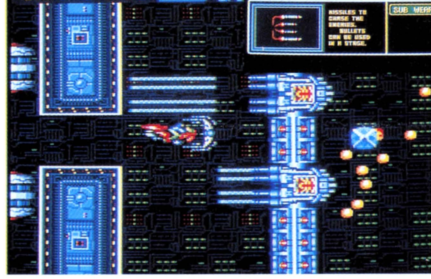
⬅パワーアップパーツを取れば多方向に撃てるようになるのだ。

時は西暦2099年、人間はコンピュータに人間の記憶を移植する「ダウンロード」の技術を成功させ、それによって、優秀な人間の記憶を残しておくことができるようになった。このように「ダウンロード」された頭脳は専門分野ごとに分類され、〝UNIT〟と呼ばれる記憶の集合体の中に収められる……。

こんなストーリーを背景に物語が進行するこのゲームは、バリバリのシューティング。〝UNIT〟内に発生した異常を修復するために主人公SYDは出撃するが、謎の敵からふだんでは考えられないような攻撃がかけられる。いったいだれのさしがねなのか？　敵は何を目的としているのか？　疑惑の解明に全力を注げ！



➡武器セレクト画面。ステージに適した武器を選べ!!



⬅レーザーの中をかいくぐり活路を開け。

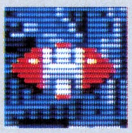
### アイテム

#### カプセル



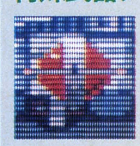
この中にパワーアップアイテムが入っている

#### ウエポンアップ



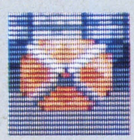
取るとウエポンのパワーが1段階アップする。逃さず取れ。

#### 特殊武器アップ



特殊武器の使用回数が最大値まであがる。確実に取ろう。

#### シールドアップ



シールド値が1ゲージ増える。いつも最大にしておこう。

#### 無敵



一定時間無敵になるので、一気に突っ込むときに有効。

#### 全滅



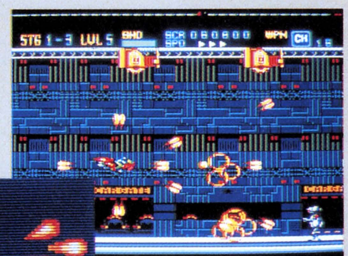
画面上の敵を全滅させる。タイミングをみはからおう。

### 主力火器

#### ビームバルカン

バルカンという名のとおり、連射を得意とする。全部で5段階にパワーアップし、最強になると後ろにも攻撃できるようになる。ザコ敵が大量に出現するところで最大の威力を発揮する。1発のパワーが小さいのが難。

⬇パワーアップすれば、最高6方向まで撃てるようになる。これは使えるぞ。



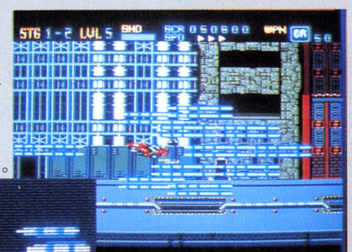


⬆これが最強だっ!!　ザコなんか軽く一掃しちゃうよん。

#### レーザーキャノン

レーザーというだけあって威力は強い。ただ掃射範囲がせまいので、成長させるまでがつらいかもしれない。しかし3段階めには、後方の攻撃も可能になるところは便利。どちらかといえば上級者向きかも。

⬇貫通力にすぐれている「レーザーキャノン」。最初はとにかくガマンを重ねよ。





⬆ここまでパワーアップできれば、もう怖いモノはないぞ。

# 待ち受ける敵を撃破!!

各面に配備されている敵は、ザコといえどあなどれない。とくに特殊武器の選択と使い方には注意しないと、まず生きて帰れないだろう。

STAGE 1



➡高速でハイウェイを移動するSYD。景気よく打ち倒せ。

STAGE 2



➡板が飛んでくるし、ドーナツ弾の攻撃はあるし……。

STAGE 3



➡海の中から飛び出してくるので、後ろの方で待とう。

STAGE 4



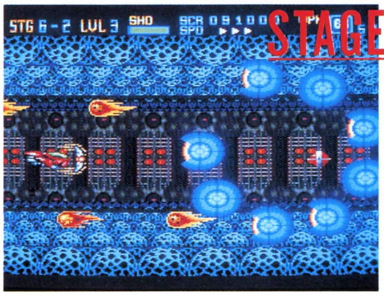
➡ここは敵の弾がとっても速い。常に動きまわろう。

STAGE 5



➡連射装置を使わなくても連射してくれるところがいいね。

STAGE 6



➡弾の飛んでくる位置を覚えておかないとキビシイ。

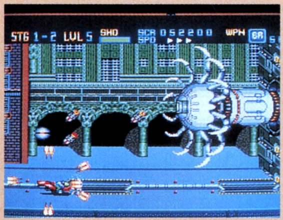
## ボスキャラ

### ヘリボーン



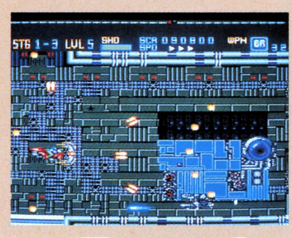
➡足を攻撃すればOKさ!

### ネイルフラワー



➡レーザーをうまくよけろ!

### フェイカー



➡倒すのに時間がかかるぞ!

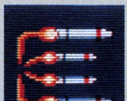
### レッドピクルズ



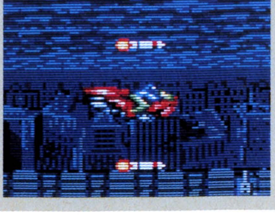
➡3分割したあとが勝負だ。

## 特殊兵器

### チェイサー



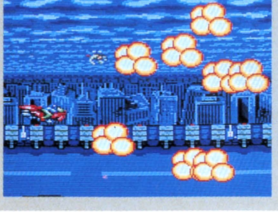
早い話が誘導弾。発射すると同時に近くの敵にロックオンし、破壊する。ショットなどの威力が弱く、まわりの敵を破壊しきれないときに有効。一度に2発しか出ないので、本当に援護程度にしかならない。弾数は多いのでまんべんなく使える武器だ。



### クラッシャー



この武器は1回ボタンを押すと発射され、もう1回押すことによって爆発させることができる。爆発は広範囲に広がり、まわりの敵を巻き込む。敵がたまっているところやボスなどに有効だが、保有できる数が極端に少ないので、残量に注意。



### エネルギー



敵の攻撃から自機を守ってくれるという効果がある。ただし、守れるのは4方向のうち1方向だけで、特殊兵器ボタンを押すことにより防御方向が右に90°ずつ変わる。後半、敵の攻撃が激しくなったときにこれを装備しておくと、かなりラクになる。



## WRITER'S NOTE

いやぁ、こいつはなかなか歯ごたえのあるシューティングであった。ある程度シューティングをやりこんでいる人がプレイした場合、まず1、2面あたりでは「なんだ、結構カンタンじゃん」と思う。そして3、4面くらいになるとヒヤ汗をかく場面が多くなり5、6面では「うぉーっ!!」になるのだ。この声は気合を入れている声で、生半可な気持ちでは絶対クリア不可能という意味。つまり、序盤はヨイヨイ終盤はコワイというわけで、「シューティングなんでもきなさい」派にも、十分歯ごたえのあるゲームになっている。

(今月は風邪で倒れたYASM)



# FORMATION SOCCER
フォーメーションサッカー

## HUMANCUP'90

ヒューマン／4月下旬発売予定／¥5,500　SPG　2M

白熱のSPGを発表してきているヒューマンから、新しいサッカーゲームが登場したぞ。最大4人同時プレイができて、さらに勝ち抜きモードにも挑戦できるというぜいたくさがうれしいゲームなのだ。

## みんなでワイワイ遊べる、楽しいゲームの登場だ！







⬆細かいルールははぶいてしまって、より楽しくプレイできるようになっているぞ。

➡勝利の雄叫び〝エイ、エイ、オー！〟。連続勝利をめざそう!!

みんなサッカーは知っているよね。じつは、このスポーツは世界でも1、2を争うほど人気があるものだってことは知っていたかな？　誰でも簡単に楽しめるスポーツ、サッカーを、今度はPCエンジンのゲームとして楽しむことができるわけだね。

ゲーム内容の方は2パターン。1つは、1〜4人で試合をおこなう〝エキジビジョン〟。これは、多人数プレイ用のモードということ。もう1つは、15チームを相手に勝ち抜く〝ヒューマンカップ〟。このモードは、パスコードでコンティニューができるぞ。ウデをみがいて、世界最強のチームを目指せ！

### 4人同時プレイOK！

〝エキジビジョン〟モードでは、最大4人での対戦ができる。ちょっと考えただけでは、なんだか画面がゴチャゴチャしてしまうような気がするけど、写真を見てもらえばわかる通り、数字が表示されるので十分見やすくなっているんだ。

また、同時プレイは〝ヒューマンカップ〟モードにもついていて、世界の強敵と戦うときにも、2人で協力して試合することもできるよ。




⬅プレイする人数に合わせて、自由に選択できるぞ。




➡それぞれのプレイヤーが操作するキャラは、数字と矢印で表示。

### 登場チームは全部で16

このゲームに登場するチームは全部で16。強さは、右下の日本チームが最低ランクで、左上のイタリアチームが最強になっている。しかし、各チームはそれぞれ得意な戦法や特性を持っているので、弱いチームでもけっして勝てないわけじゃないぞ。




⬅個性あふれる、全16のチーム。キミの好みはどこかな？

### パッドの操作も選択できる

あらかじめ、選択画面で決めておくと、操作パッドを上下逆にして使えるぞ。これで、あまりゲームになれてない左利きの友だちや、家族のみんなとも一緒にプレイすることができるというわけだね。対戦ゲームとしては、ウレシイ機能といえるぞ。

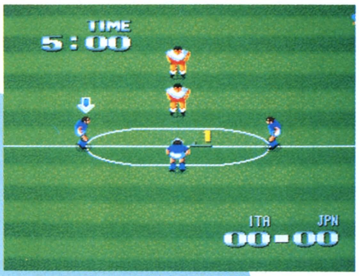


# KICK OFF!!

このゲームの操作は、ボールを持っているときといないときに分かれ、持っているときはパス・シュート、持っていないときはタックル・ボレー・オーバーヘッドなどを、それぞれ①・②ボタンで操作だ。




➡ドリブル中の敵に対して、方向キーと①ボタンでタックルができる。



⬆さあ、いよいよ試合開始だ!! 試合時間は1～99分まで自由に設定できるぞ。




⬅おおっと、大技オーバーヘッドキックが炸裂だぁ！




⬆ナイスシュート！ がっくりうなだれるキーパー。1点の攻防こそ、サッカーの醍醐味だね。




⬆"ヒューマンカップ"モードのパスコードは、簡単な矢印記号8文字だけ。

## 勝負がつかなきゃPKだ!!




⬆方向キーの8方向と①ボタンのタイミングで、なん本ゴールできるかを競うんだ。



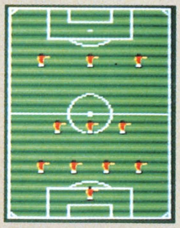
⬅同点でタイムアップになってしまったら、PK戦で最後の勝負だ。



➡勝った方のキャラは腕を突き上げて喜び、負けた方は頭を抱えてかえっていく。

## フォーメーションを使いこなそう！

各チームの得意とする戦法は、フォーメーションにはっきりと出てくる。そして、フォーメーションには相手のフォーメーションとの組み合わせによって、強い弱いがあるんだぞ。



### 4-3-3

いわゆる攻撃型のフォーメーション。敵陣深くまでフォワードを前進させている。シュートチャンスも多くなるんだ。

### 4-4-2



これも、攻撃用のフォーメーション。バックスをへらしたぶん、ハーフに厚みをもたせている。速攻型の敵と戦うときは注意だ。



### 4-2-4

攻守バランスのとれたフォーメーション。途中のつなぎをうまくやれるかどうかが、この形態でのポイントになる。

### スウィーパー



ゴール前に最後の守りである、スウィーパーを配置したフォーメーション。守りをかたくしているのが特長だ。

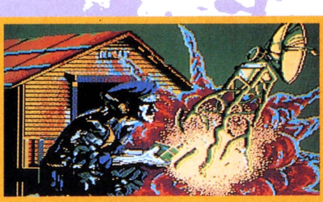


### サード・バック

3人ものバックスをおいて、守りに主眼をおいたフォーメーション。そのぶん中間守備のハーフが弱くなっているぞ。

## WRITER'S NOTE

そういえば、中学の頃はサッカー部にいたんだよなぁ、なんて思い出しながら今回はプレイしてしまった。で、やってみた感想はなかなか遊べるぞ！ というのが正直なところだったね。とにかく、オフサイドやファウルなどのルールをとっぱらってしまい、ボールを追っかけることに集中できるというのがいい。操作もへんにテクが必要だったりしないので、ほんとにゲーム初心者でも遊べるぞ。買っても絶対損はないんだ。（バビューン真）




# OPERATION WOLF

オペレーション ウルフ

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　STG　4M

バリバリハードアクションの『オペレーションウルフ』がパーフェクトなデキで、PCエンジンに殴り込みだ！PC版は2人プレイも可能なので、今のうちに相棒をさがしておこう!!

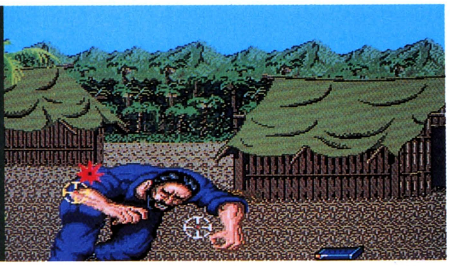




敵に捕まっている捕虜を助けるべく、ジャングルの奥地に単身出向く主人公。頼りになるのは愛用のマシンガンとロケットランチャーのみ。この装備でどこまで戦えるかは、すべてプレイヤーであるキミの腕にかかっている。2人プレイでは、右半分と左半分を2人で分担すれば、けっこう楽に進むことができるぞ。

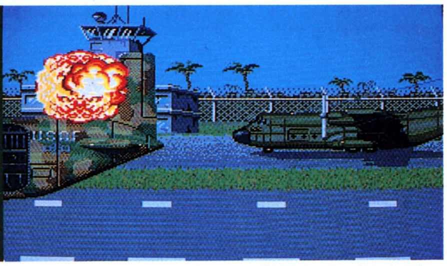
この快感はヤミツキになるぜ!!

機銃掃射



⬆『オペ・ウル』の快感は、この機銃掃射にあるといっても過言ではないだろう。"撃たれる前に撃て"が鉄則だ！

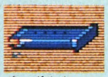
ロケットランチャー



⬆ゲーム中、ヘリコプターのように硬い敵も現れる。そんな敵にはこのロケットランチャーで一撃。ただし弾の残量には注意せよ。

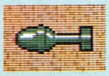
## アイテム類

### マガジン



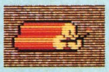
マガジン1コ(＝弾丸20発)補充される。2人プレイでは配分に注意。

### ロケット弾



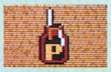
ロケットランチャー1発追加。数が少ないのでムダ使いは禁物だよ。

### ダイナマイト



画面上の敵を全滅させる。敵がいっぱいたまったら使うべし!!

### パワー回復



パワーがある程度回復する。ダメージを受けているときは絶対逃すな!!

### 救急箱



体力が回復する。体力ピンチになっても持ちこたえると出る。

### フリーショット



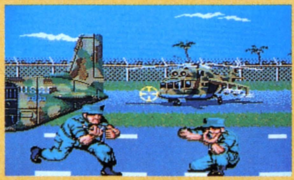

一定時間内、弾が撃ち放題になる。これははっきりいって気持ちいいぞ。

## 6つのシナリオを突破!!

⬇ここでは捕虜が何人か出てくるが、絶対撃ち殺してはいけないぞ!!



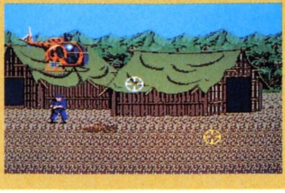
⬇飛び立とうとする飛行機の陰から敵兵が出てくる。集中的に攻撃だ。



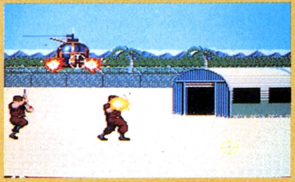
➡敵に占領された部落を解放せよ！クリアするとダメージが回復するぞ。





⬅この面をクリアすると、弾薬がいっぱいになるのだ。こいつはオイシイぜ。



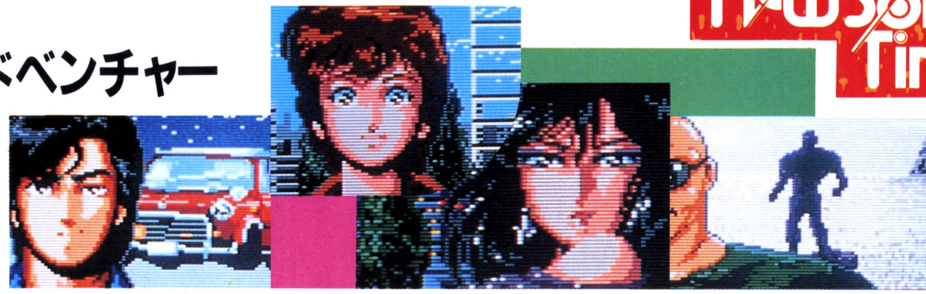
⬆遠くの建物の窓から狙ってくるやつがいるので、しっかり倒しておこう。



⬆ジャングル面の最後では捕虜をタテにした将校が登場。卑劣なやつらだ！

## シティ派アクションアドベンチャー

# CITY HUNTER シティーハンター



人気アニメ「シティーハンター」がゲームになったぞ。獠、香、冴子、海坊主のオールスターキャストだ。アクション初心者でも気軽に遊べる親切な難易度がウレシイぞ。モッコリしながら頑張ろう！

サン電子／発売日未定／¥6,300　ACT　3M

## 秘密結社ユニオンの野望を打ち砕け！

ゲームはアクションアドベンチャーだ。ただ敵をやっつけるだけじゃなく、ちゃんとシナリオを進めていかないと、ボスキャラにはいつまでたっても会えないぞ。

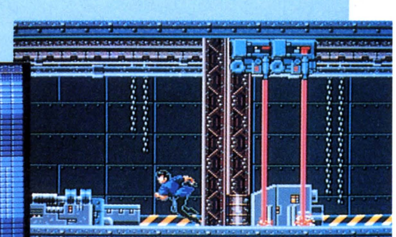
シナリオは3つ。どれでも好きなのから始められるんだ。ゲームを進めるうちに、それぞれのシナリオの目的がわかるようになっている。




⬆シナリオ1：美女と共に去りぬ。巨大電機企業の社長のたくらみとは何なのか？



⬇シナリオ2：猫におびえる海坊主。不気味な研究所に、何か秘密がある。



⬆シナリオ3：獠と冴子の逃避行。銃の密造組織、上月組を叩きつぶせ！

### 敵を払いのけて扉に入ろう！

部屋にいるキャラの話を聞くことでシナリオが進むんだ。ゲームにいきづまったら、とにかく部屋に入ろう。必ず糸口がみつかるハズだ。




⬆血を噴き出し、悲鳴をあげながら倒れる敵キャラ。




⬇部屋に入ると海坊主がいる。真希は助けたってか。

### 3つの武器を使いこなそう

ある部屋に入ると武器をくれる人がいる。ボスキャラなどは強い武器がないと、なかなか倒せない。右のほかにもレーザーがあるぞ。

| ピストル | バズーカ | ロケットランチャー |
|---|---|---|
|  | | |
| 初めから持っている。連射はできるが、威力が弱い。 | 真っすぐ横に飛ぶ。速さは遅いが威力はなかなかだ。 | 威力はスゴイんだけど、遠くまで飛ばないのが欠点。 |

### モッコリシーンでLIFEが回復

各シナリオとも、LIFEを回復できる部屋が2つある。1つは病院。もう1つは女の子の部屋。なぜか着替えをしている最中で、新宿の種馬こと冴羽獠は思わずモッコシ！　パワー全開になっちゃうのだ。




⬅医者はいなくても、キレイな看護婦さんがいれば十分。



## 一風変わったブロックゲームに挑戦

# ドロップロックほらホラ

データイースト／3月下旬発売予定／¥5,900

ETC　2M　B·U




少女イズミの魂に魔物がとりついた！　この魔物を倒さなければ彼女は永遠に眠り続けるだろう。キミは彼女の夢の中に入り、襲いくる敵を倒してイズミの魂を救うのだ。というこの『ドロップロックほらホラ』。そう、ブロック崩しと人はいうけれど、かなりヒネリが加えられ、仕掛けがいっぱい。奥が深いゲームだから、キミも絶対にハマルぞ！

## 今度はブロックが降りてくる！

この『ドロップロックほらホラ』は、なんとブロックが上からジリジリと降りてくるのだ。つまり、これまでのようにブロックをただ消すだけでなく、弾を当てて活路を切り拓かなければ自機は押しつぶされてしまう。緊迫感があるぜ、これは。自機は、縦横斜めと自由に動けるし、下にはお助けブロックがあって、数回のミスならフォローしてくれる点も注目すべきところだ。




⬅少女イズミの魂が何者かに封印されてしまった。どうすればいいんだ……。




⬅巨大なタヌキが突然落ちてくる。要注意！




➡壊れそうなお助けブロックを補修するロードローラー。

## オモシロラウンド構成

⬇ダイヤ、エメラルドなどの宝石類がターゲットのラウンド。え？ 1コでいいから欲しいって!?

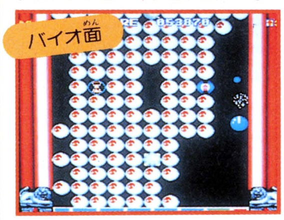






⬆おいしそうなフルーツがたわわに実っている。コラコラ、食べ物を粗末にするんじゃない!!

⬇脳ミソや目玉など、体の一部分が降りてくる。よく考えたらものすごいシチュエーションだ……。



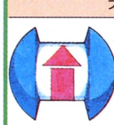
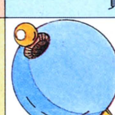
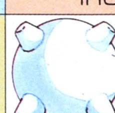
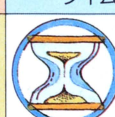




⬆アクセサリーの山が降りてくるラウンド。イッキに大量のブロックを崩しやすいのが特徴。

## プレイヤーを手助け(妨害)するアイテムたち

ブロックがジリジリ降りてくる途中、そのブロックのかたまりの中に、何か引っかかっているのが見えるだろう。これがアイテムで、弾をぶつけることによって手に入れることができるのだ。しかし、たまにアイテムがかたまりから外れて落ちてくることがあるけど、これはぶつかるとアウトなので注意、注意!!

| 矢印 | | 貫通弾 | |
|---|---|---|---|
|  | ブロックを引き上げることができる。 |  | 文字どおりブロックを貫通してくれるのだ。 |
| 1 UP | | IRON WALL | |
|  | めったに出てこないが出たら絶対取ろうね!! |  | プレイヤーの下のブロックが硬くなる。 |
| 無敵 | | タイム・スクロール | |
|  | プレイヤーが無敵に。その間にブロックを崩せ！ |  | ブロックの降下が止まる。後半ではアリガタイ。 |

## これがボスキャラだ！

ゲームも最終面あたりになると写真のようにほとんどがブロックという感じになってくる。苦労してこれを抜けると、いよいよ最終面のボスの登場となるのだが、弱点がなんと頭の王冠。よ〜く狙って撃たないと、カミナリのエジキになるよ。




⬆1か所を集中的に崩さないと、クリアは難しいぞ。



➡これが最終面のボス。弱点に弾を当てるのははっきりいって至難のワザね。


　イラスト／松井良子




# KING of CASINO
## キング・オブ・カジノ




“本場カジノでギャンブルしたいが、元手がない”という人にオススメしたい『キング・オブ・カジノ』。家にいながらカジノの雰囲気が楽しめるから、ギャンブル好きだけでなく、これからやってみようという人にもバッチリ。もちろん年齢制限もないからね。

ビクター音産
3月23日発売／¥6,200

ETC
2M

## 気分はさすらいのギャンブラー、一獲千金を狙え！

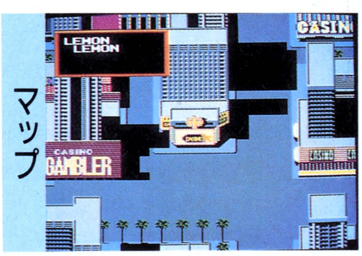
このゲームは全体的に雰囲気を重要視しているのが特徴。代表的なものはスタート地点のホテル。ここで街に繰り出す準備ができるのだが、メニューの1つに「電話をかける」というものがあって、なんと店の状況を知ることができるのだ。その店のレベルとか、どんな種類のゲームができるかとかが一目でわかるんだ。初心者ならレベルが低いところを狙っていけばいいし、上級者ならレベルの高いところに殴り込むのもオモシロイ。そんなこんなでギャンブル場に入ってみると、5種類のゲームがキミの挑戦を待っている。ちなみにこのゲームの目標は、1000万ドルの金を稼ぐこと。スランプにおちいることもあるだろうけど、夢と気力で乗り越えてくれ！

ホテル




⬅さて、店の情報でもきいて準備しておこうかなっと。

マップ




⬅どこに入ろうかなぁ。大きいところがにぎやかでいいな。



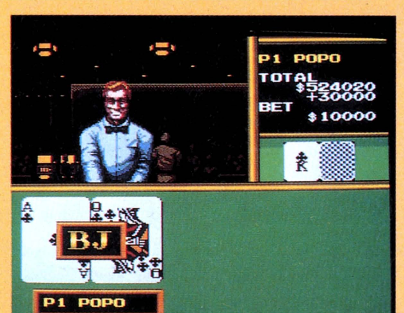

⬆やったね。いい車に乗って街を走れば女の子もジャンジャンよってくるってもんだい（半分実話だったりして）。




➡おおっと、今度は飛行機まで買えてしまった！ ジリジリと目標に近づいていくぜ。ハァ、これがホントだったらなあ。

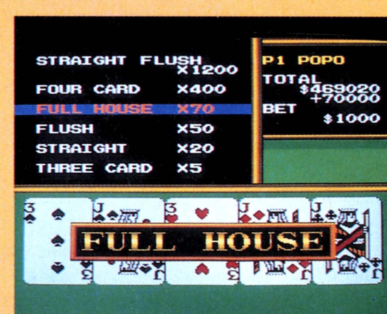
## ゲームは5種類

### ブラックジャック



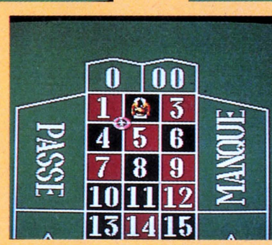

⬆よーするに21に近けりゃいいわけ。ルールはカンタンだけど、これが結構勝てないんだわさ、ホント。

### ポーカー




⬆こちらは有名なポーカー。おっと、フルハウスときたか。やるねえあんちゃん、賭金70倍だもんねっ！

### ルーレット




➡賭けかたによって倍率がかなり変わる「ルーレット」。レートが低いので複数賭けるのがいいぞ。

### スロット

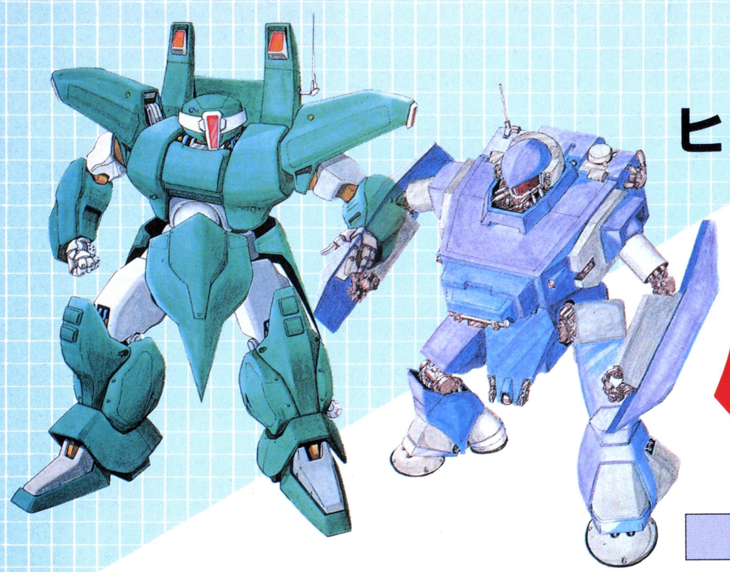



⬆なかなか当たらないスロットマシン。でもスリーセブンは魅力だね。

### キノ




⬅日本人にはなじみの薄い「キノ」。数字の書いてある札でゲームするのだが、倍率は最高5万倍という話も!?



## ヒューマンのCDロム参入作品

# バスティール

ヒューマン／夏発売予定／予価¥6,500　SLG

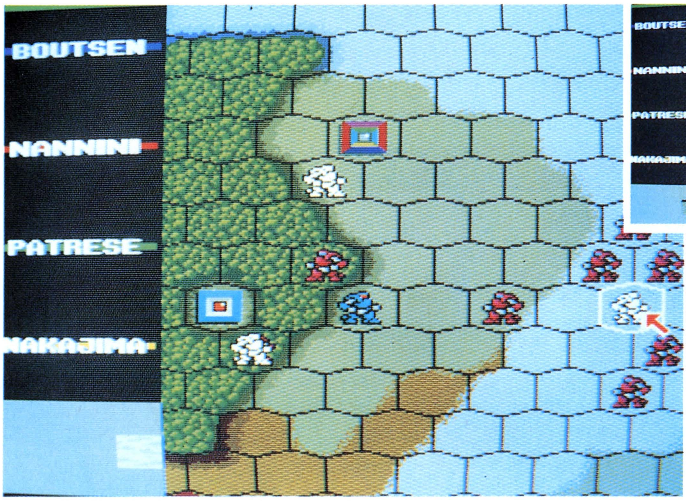
先月号でも少し紹介した、ヒューマン初のCDロムゲームの情報だよ。ヒューマンといえば、いままでスポーツゲームを中心に、優れたシミュレート能力をみせてくれていたメーカーだよね。それが、今度はついに本格的なSLGに挑戦するということなので、SLGファンならずとも興味深々というもの。今回は、その最新開発中画面をバッチリ公開しちゃうぜ！

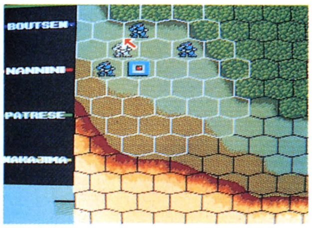
このゲームは、ジャンルでいうとSLG。内容的には、ヘックス画面での移動という戦略要素と、ユニット対ユニットのアクションという2要素から成り立っているんだ。

つまり、今までのSLGのように敵のユニットを包囲したり、自軍の基地などを守るときには作戦をたてて陣形をととのえていくんだけれど、各ユニットの戦闘は指先のテクを使うアクションゲームになるということ。

また、"帝国VS革命軍"というストーリーで、物語性のあるシナリオが次々と展開するから簡単にゲームにハマっちゃえるぞ。

今のところわかっているのはこれくらい。でも、春頃にはかなりの情報を期待できるということだから、お楽しみにね。

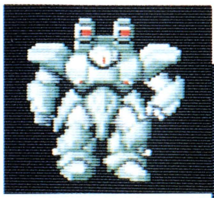


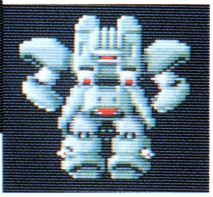

⬆SLGファンにはおなじみの、六角形ヘックスが移動時の画面。作戦のたてかたが勝敗のカギを握っているんだよね。

⬅戦闘の舞台になるのは、1つの星域とのこと。もしかしたら、スターウォーズのシナリオなんてのもあるかもしれないね？

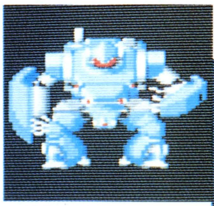
## ユニットは数も豊富



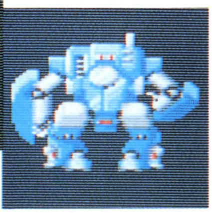
⬅数あるユニットの1つ、HEAD DAGOUR。



➡ユニットは、約100種類も用意されているそうだ。



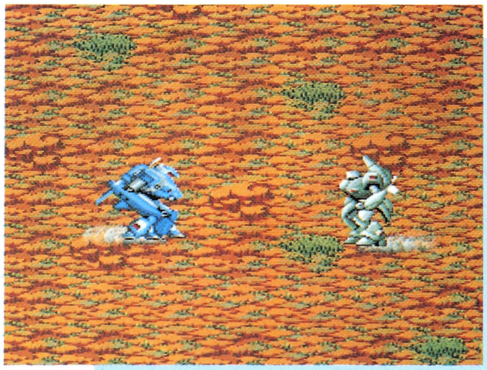
⬅これもユニットの1つ、MAD REFLYER。



➡当然、各ユニットごとに細かい性能が違うぞ。

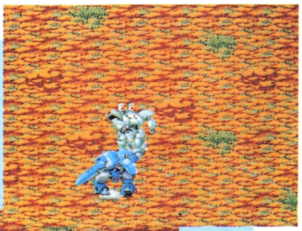
## 実戦はアクションだ

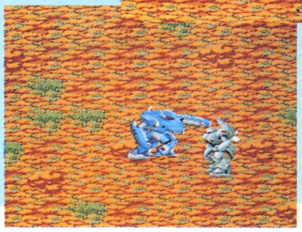
このゲームでの戦闘は、下の写真のような形で行われる。相手のスキをついて攻撃することが重要だね。



⬆ユニット同士の戦闘シーン。リアルタイムの戦いだから、一瞬の油断さえ許されないのだ。

➡動きを表現するグラフィックも、かなりリアル。動きも滑らかで、きれいなアニメーションだぞ。





⬅相手への攻撃はパンチばかりではなく、各ユニットの特性に合わせた多彩な武器が登場する。






## アレンジベースボール、ここに見参！

# キックボール

メサイヤ(NCS)／4月発売予定／¥6,000

SPG 3M

## 三角ベースでも、手打ち野球でもない。これがキックボールだ！

野球を簡単なルールにした「手打ち野球(ハンドベース)」っていう遊びを、キミはやったことあるかなぁ？　この『キックボール』は「手打ち野球」のように、基本的なルールは野球と同じで、そこにサッカーのエッセンスが加えられたというスポーツなんだ（要するにボールを打たずに蹴るんだ)。さらに、ランナーをアウトにするためのルール“投げつけ”なんていうあら技は、ドッジボールの感覚だぞ。けっきょく、3つのスポーツの面白い要素を足したものというわけだね。

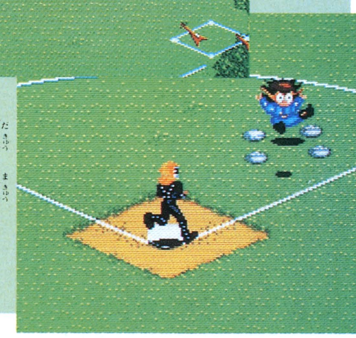
ゲーム内容は2モードで、勝ち抜き戦の1P用と対戦の2P用がある。また、選べるチームは全部で7つ。どれも個性的なキャラクターのチームで、見るだけでも楽しいぞ。

さあ、一蹴りに命を賭けて打席に立とう！

魔球

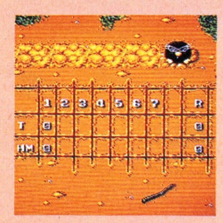


➡ある一定の条件を満たすと魔球を投げられる。各チームずつ魔球も違う。



➡打球も魔球になる！守備陣をなぎ倒す、いろんな魔球が登場するぞ。

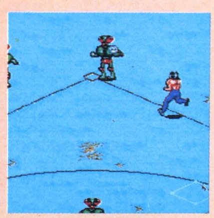
### 球場は公園・空き地！　雪の日だってプレイボール！




⬅見て見て、このスコアボード！　いい味でてるよね。



⬅今日の球場は近所の空き地！　がんばれキャピ子！



⬅ジェイサンズ対エイリアンズ、真冬の対決だ！

## これがキックボール参加チームだっ！

ハッキリいってどのチームもイカすぜ！　動物に○ゲ、化け物に異星人、ヘビメタにいちゃんに改造町人とヘンテコなヤツばっかりだ。







### チームは外見で判断するな！

「やっぱりキャピコズしかねェゼッ！」などと思っているキミ！　チームは外見じゃないんだぜ。各チームごとに微妙にステータスが異なるようで、ズバリ、このチームが最強！　というチームはないようだ。たとえばハーゲンズ。見てくれは死ぬ程悪いけど(超失礼！)、彼らの魔球のパワーはズバ抜けていて、打球が守備を乱した後、フェンス等にぶつかると天高く急上昇するんだ。こんな感じで各チームに個性があるんだけど、それでもキャピコズはいいなぁ。

# 桃太郎伝説ターボ

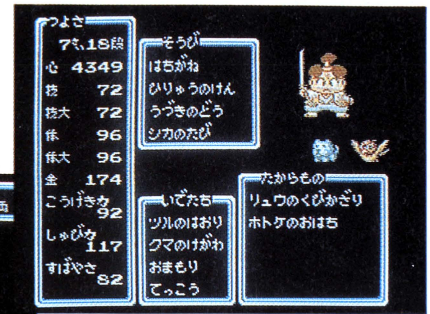
ハドソン／発売日未定／価格未定　RPG　3M

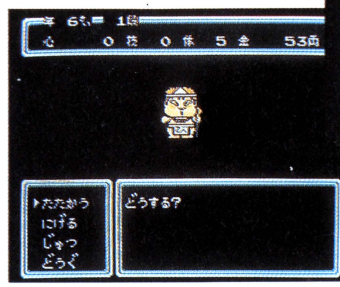
“桃太郎”台風がまた一つPCエンジンに上陸だ！　その名も『桃太郎伝説ターボ』。なんとこれは、あのFC版『桃伝』の移植版なんだ。

『桃伝』といえば、RPGのドラマチック性を基本におきながら、冴えるギャグと愉快なキャラが最高に面白かったゲームだったよね。しかし、それをそのままPCエンジンに持ってきたってつまんない！　ということで、開発スタッフは総力を挙げてギャグ・イベント・謎そしてキャラの入れ替えをおこなっているぞ。

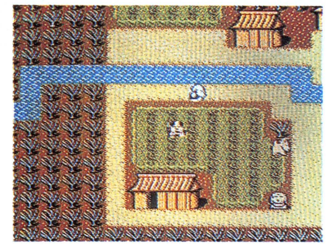
すでに発表している『桃伝II』の、前編という設定のこのゲーム。ぜひとも『I』『II』を連続プレイして、ギャグのしんずいを楽しみたいものだね。

今年の“桃太郎”は、バリバリに燃えてるぜ!!




⬆有名キャラたちは、パワーアップしたギャグをひっさげて再登場だ。



➡ゲーム中のイベントは、FC版をしのぐハデさになるらしいぞ。

⬆あの『桃伝』が、ついにPCエンジンに移植されるんだ。

※画面はファミコン版です。

# はにい おんざ ろおど

フェイス／発売日未定／価格未定　AVG　3M

『はにい いんざ すかい』の、なぜか無表情がかわいい“ハニー”くんがまたもや登場だよ。

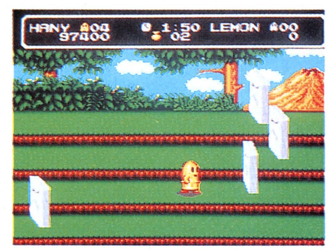
今回の敵は、その昔 神々に敗れた一族のため、歴史をぬりかえようとするタケミナカタ神と闇の軍団たち。メチャメチャに狂わされてしまったあらゆる時間、あらゆる空間を舞台にタケミナカタ神を探す旅が始まるんだ。

バリバリSTGだった前作とはうってかわり、今回の『はにい おんざ ろーど』は本格的なACT。2P同時プレイで、新しく登場した“レモン”くんも一緒に活躍するぞ。

どんな冒険が“ハニー”を待っているのか新情報に期待だね。




⬅今度は“おんざ ろおど”、すなわち道の上だね。前がハニー後ろがレモン。








⬆ゲームは、横スクロールのアクションになっているんだ。

⬆さまざまな時代、さまざまな空間がゲームの舞台になるぞ。

⬆2P同時プレイもできるようになったんだ。

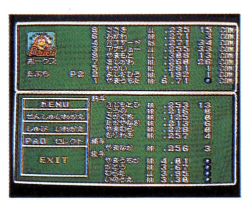
# これがプロ野球'90

インテック／5月発売予定／価格未定　SLG

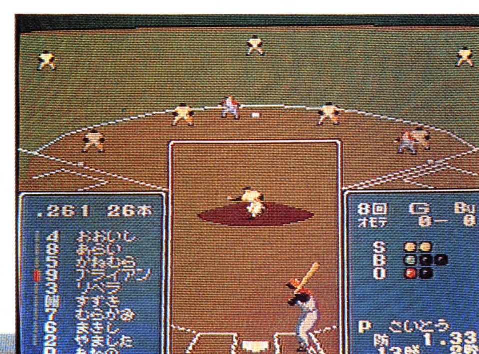
野球シミュレーションと呼ぶにふさわしい『これがプロ野球』が、データを'90用に改めて発売される。もちろんデータは可能な限り新しくなっていて、監督として田淵や野村なども入っているぞ！　また、データだけを改めたのではなく、監督のサインや微妙な打撃率なども改善されており、よりバランスのとれた試合運びが展開されるのだ!!

さらに、全体のデザインも変更されているので、新鮮な気持ちでゲームができることウケアイだぞ。

個人的には、外人選手にデッドボールさせてしまった場合に、乱闘騒ぎが起こったり、ケガをして出場できなくなってしまったりというアクシデントなんかが入っているとおもしろいなと思ったりしたんだけど…ダメかな。

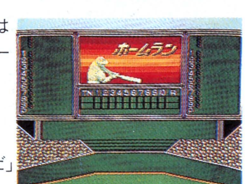


⬆監督のところが、ちゃんと「たぶち」になっているね。






➡これは昨年の日本シリーズの再現。どっちが勝つか!!




⬅イニングの間にはこのようにメッセージが表示されるぞ。

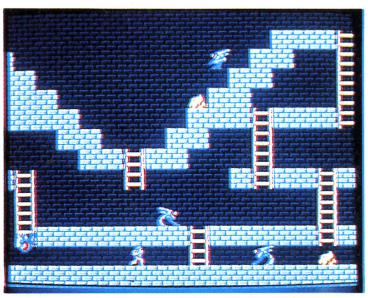
➡「やったねパパ、明日もホームランだ」ウ〜ン古いぜっ!!

# ロードランナー

パック・イン・ビデオ／5月発売予定／価格未定　PZG

## 歴史的名作ついに登場

『ロードランナー』といったら、パソコンだけでなくファミコンやアーケードにまで移植された名作。その名作中の名作ともいうべき『ロードランナー』がPCエンジンに移植されることに決定したぞ。ゲーム内容は穴を掘って敵を落とし込み、そのすきに金塊をかき集めるというきわめてシンプルなものなんだけど、そのウラに隠されている奥の深さは、なみなみならぬものがあるのだ。ハマるぞ!!



⬅PCのグラフィックも生かされていて、できあがりがとても楽しみな一作。

# アフターバーナーⅡ

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　STG

## 移植も順調に進行中

注目のSG用移植作品、『アフターバーナーⅡ』。回転機能をフルに使って、アーケード版での感覚をみごとに再現しているこのゲームも、いよいよ開発が終盤にきているようだ。以前に紹介したときよりも、画面下の表示パネル部分ができあがって、よりオリジナルっぽくなったといえるね。完全に内容を紹介できるのももうすぐという感じ。乞うご期待だ！



⬆着艦シーンも超リアルなのだ。



➡迫るミサイルのグラフィックも最高だ！

# 囲碁の達人

ホームデータ／発売日未定／価格未定　ETC

## 初心者でもOKの囲碁

ホームデータの第2弾ソフトが登場。こんどは囲碁を楽しみながら極めることができるんだ。内容は、初心者でも囲碁を覚えられる“囲碁学園”、段位を認定してくれる“段級位認定試合”、そして囲碁の試合でお金を稼ぎながら世界を旅していく“カケ囲碁”の3つ。どれも頭脳派のキミにはこたえられない手ごわさで挑戦を待っているぞ。本格的な内容の囲碁ソフトに期待していよう。




⬅いろいろなモードを設定して、初心者から上級者まで楽しめるんだ。

# 脱出（仮）

ニチブツ／発売日未定／価格未定　AVG

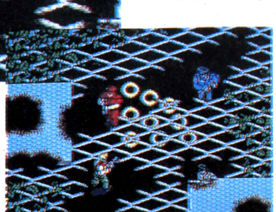
## 手ごたえ抜群のACT

ニチブツの新作を画面写真つきで紹介だ。

このゲームは、軍事要塞にも似た脱出不可能の刑務所から1人の囚人が自由を求めて脱走するといったストーリーのACT。まだまだ開発途中のために、あまり詳しいことはわかっていないのだけれど、スリリングな展開を楽しめる本格的なものになりそうだ。次々と襲いかかってくる看守たちを倒し、みごと“脱出”だ。



⬆自由を求めて戦うのだ。



➡武器もステージも、多彩なものが登場しそう。

# F1 CIRCUS

ニチブツ／発売日未定／価格未定　SPG

## 本格派F1ゲーム登場

続いて、ニチブツの新作をもう1本紹介だ。これは“F1”をテーマにしたゲームで、画面を上からみたかたちのものになっている。キミはF1のスーパーライセンスをもつドライバーになり、オーディションテストから始まってチャンピオンシップに挑戦していくんだ。レースに登場するほかのドライバーたちも、しっかり個性のある走りでキミに挑んでくるぞ。エキサイティングなレースゲームに絶対注目だね。



⬅マシンの設定は6速ミッション・タコメーター付きとリアルだね。

# 西村知美（仮）

日本テレネット／発売日未定／価格未定

## アイドルゲーム登場！

『コズミックファンタジー』で主題歌を歌ってくれた“西村知美”ちゃん。今度はなんと、知美ちゃんをメインにしたゲームがでるらしいんだ。これは、日本テレネットからの超最新情報で、制作中だということはまちがいないんだけれど、それがどんな内容になってどういうふうになるのかはまだ秘密。来月号では詳しい情報を紹介できるようにするのでお楽しみに。



⬆知美ちゃんのゲームが登場！

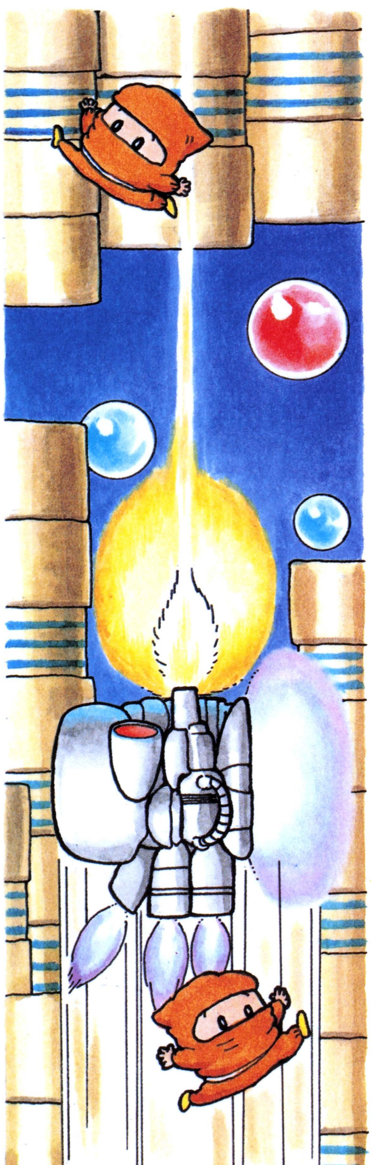


⬅どんなゲームができるのか早く知りたいぞ！

# Time Schedule

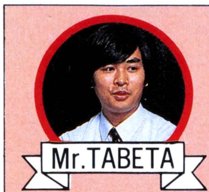
| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | アクション | SLG | シミュレーション |
| RPG | ロールプレイング | SPG | スポーツ |
| AVG | アドベンチャー | ETC | その他 |
| STG | シューティング | | |

㊂消費税込み
(無印は消費税含まず)
㊤上位機種



| 発売日 | ソフト名 | メーカー名 | 形態 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 2／7(水) | スーパーバレーボール | ビデオシステム | [H] | ¥5,800 | SPG |
| 2／23(金) | 虎への道 | ビクター音産 | [H] | ¥6,700 | ACT |
| 2／23(金) | 飛装騎兵カイザード | メサイヤ(NCS) | [H] | 価格未定 | SLG |
| 2／23(金) | プロディア | ハドソン | [H] | ¥4,500 | ETC |
| 2／24(土) | ゴールデンアックス | 日本テレネット | [C] | ¥6,780 | ACT |
| 2／上旬 | 麻雀刺客列伝　麻雀ウォーズ | ニチブツ | [H] | 価格未定 | ETC |
| 2／下旬 | ニュージーランドストーリー | タイトー | [H] | ¥6,800 | ACT |
| 2／予定 | 初段一直線 | ホームデータ | [H] | 価格未定 | ETC |
| 3／1(木) | パラノイア | ナグザット | [H] | 価格未定 | STG |
| 3／2(金) | 謎のマスカレード | メサイヤ(NCS) | [H] | 価格未定 | AVG |
| 3／9(金) | サイバーコア | アイ・ジー・エス | [H] | 価格未定 | STG |
| 3／16(金) | スーパーダライアス | NECアベニュー | [C] | ¥6,800 | STG |
| 3／16(金) | 源平討魔伝 | ナムコ | [H] | 予価¥6,800 | ACT |
| 3／20(火) | アームドF | 日本ソフト販売 | [H] | ¥6,700 | STG |
| 3／予定 | キング・オブ・カジノ | ビクター音産 | [H] | ¥5,500 | ETC |
| 3／30(金) | CYBER CITY OEDO 808 | メサイヤ | [C] | ¥6,200 | AVG |
| 3／30(金) | BE BALL | ハドソン | [H] | ¥5,200 | ETC |
| 3／上旬 | ソル・ビアンカ | メサイヤ(NCS) | [C] | 価格未定 | RPG |
| 3／下旬 | ドロップロックほらホラ | データイースト | [H] | ¥5,900 | ETC |
| 3／下旬 | 熱血高校ドッジボール部　番外編 | ナグザット | [H] | 価格未定 | SPG |
| 3／下旬 | カルメンサンディエゴを追え！ | パック・イン・ビデオ | [C] | 価格未定 | AVG |
| 3／予定 | ダウンロード | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 3／予定 | 奇々怪界 | タイトー | [H] | 予定¥6,800 | ACT |
| 3／予定 | スペースインベーダー　復活の日 | タイトー | [H] | 予定¥5,800 | STG |
| 3／予定 | シティーハンター | サン電子 | [H] | 価格未定 | ACT |
| 3／予定 | ダライアス | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 3／予定 | デスブリンガー | 日本テレネット | [C] | 価格未定 | RPG |
| 3／予定 | ファイナルゾーンII | 日本テレネット | [C] | 価格未定 | ACT |
| 3／予定 | サイコチェイサー | ナグザット | [H] | 価格未定 | STG |
| 4／3(火) | スプラッターハウス | ナムコ | [H] | 予価¥6,800 | ACT |
| 4／6(金) | 魔動王グランゾート | ハドソン | ㊤[H] | ¥6,500 | ACT |
| 4／13(金) | 上海II | ハドソン | [C] | 価格未定 | ETC |
| 4／20(金) | ネクロスの要塞 | アスク講談社 | [H] | ¥6,800 | RPG |
| 4／上旬 | 北斗星の女 | ナグザット | [C] | 価格未定 | AVG |
| 4／中旬 | パワードリフト | アスミック | [H] | 価格未定 | SPG |
| 4／下旬 | バルンバ | ナムコ | [H] | 予価¥6,800 | STG |
| 4／下旬 | フォーメーションサッカー | ヒューマン | [H] | 価格未定 | SPG |
| 4／下旬 | デビルクラッシュ | ナグザット | [H] | 価格未定 | ETC |
| 4／予定 | キックボール | メサイヤ(NCS) | [H] | ¥6,800 | SPG |
| 4／予定 | シンドバッド　地底の大魔宮 | アイ・ジー・エス | [H] | 価格未定 | RPG |
| 4／予定 | ヴェイグス | ビクター音産 | [H] | 価格未定 | ACT |
| 5／予定 | ロードランナー | パック・イン・ビデオ | [H] | 価格未定 | ETC |
| 6／予定 | ワールドビーチバレー | アイ・ジー・エス | [H] | 価格未定 | SPG |
| 春／予定 | 倉庫番スペシャル | メディアリング | [H] | 価格未定 | ETC |
| 春／予定 | マジカル・サウルス・ツアー | ビクター音産 | [C] | ¥6,700 | ETC |
| 夏／予定 | バスティール | ヒューマン | [C] | 予価¥6,500 | ― |

 イラスト／杉山真理




## NECアベニュー Mr.多部田の 新作ソフトは1日にしてならず

日本のみなさん、お元気ですか? 私は遠くラスベガスで毎日元気に遊び…もとい、真面目にCESの視察をしています。とまあ手紙調子で書き出してみたのですが、よくよく考えてみれば、この本が出る頃には既に帰国して『アフターバーナー』のマスターアップで半死半生になっているハズ。カジノで破産して帰れなくなってたら話は別ですけど。

## CESレポート

CESとは早い話が世界の家電メーカーの展示会なのですが、冬季会場がラスベガスだったり米国青年誌のモデルのサイン会があったりと、いろいろ楽しめます。そのCESに私が何のために送り込まれたのかというと表向きは「視察」なのですが、その実は大の飛行機嫌いで北海道出張さえも列車を使おうとする私を、強制的に飛行機にならすというのが主たる目的のようです。空飛ぶ鉄の塊に乗せられること8時間、フラフラになりながらも広大な会場にたどりついたのですが…ハッキリ言って超ガクゼン。ショウアップされたセガブース、見るからに楽しそうな任天堂ブース、その他いくつかを除くとブースの作りや展示物そのものに何の魅力もない出展社が大半だったのです。海外の展示会は合同商談会的な色が濃いとは聞いていたのですが、来場者を楽しませるブースの創意工夫で商品を100%以上に良く見せる、こういったことを怠っていては商談どころではないと思うのですがねぇ。今年、我々PCエンジングループは、規模、回数共に昨年を上回る展示会を開催する予定ですが、来る人みんなに楽しんでもらえるようにがんばりたいと、今つくづく思っています。　　（つづく）

| 発売日 | ソフト名 | メーカー名 | 形態 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 夏／予定 | オメガファイター | U.P.L. | [H] | 価格未定 | — |
| 夏／予定 | ドラぼっちゃん | ナグザット | [H] | 価格未定 | — |
| 未定 | アウトラン | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | SPG |
| 未定 | 青いブリンク | ハドソン | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | アフターバーナーII | NECアベニュー | (上)[H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | 囲碁の達人 | ホームデータ | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | イメージファイト | アイレム | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | F1サーカス | ニチブツ | [H] | 価格未定 | SPG |
| 未定 | オペレーションウルフ | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | ギャラクシーフォース | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | 最後の忍道 | アイレム | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | サイバーナイト | トンキンハウス | [H] | 価格未定 | RPG |
| 未定 | サイレントデバッガーズ | データイースト | [H] | 価格未定 | SLG |
| 未定 | サンダーブレード | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | J.B.ハロルドシリーズ | ハドソン | [C] | 価格未定 | AVG |
| 未定 | ストライダー飛竜 | NECアベニュー | (上)[H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | スペースファンタジーゾーン | NECアベニュー | [C] | 価格未定 | STG |
| 未定 | 大魔界村 | NECアベニュー | (上)[H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | タイムクルーズ | フェイス | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | TATSUJIN | タイトー | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | 脱出(仮) | ニチブツ | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | 超絶倫人ベラボーマン | ナムコ | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | 西村知美(仮) | 日本テレネット | [C] | 価格未定 | — |
| 未定 | バットマン | サン電子 | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | はにい おん ざ ろおど | フェイス | [H] | 価格未定 | — |
| 未定 | パワーイレブン | ハドソン | [H] | 価格未定 | SPG |
| 未定 | BE BALL | ハドソン | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | 不思議の夢のアリス | フェイス | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | ファードラウト ザ・ストーリー・オブ・ゼビウス | ナムコ | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | ブレードランド | 日本ソフト販売 | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | ヘルファイアー | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | ボンバーマン | ハドソン | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | マイト&マジック | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | RPG |
| 未定 | マニアックプロレス | ハドソン | [H] | 価格未定 | SPG |
| 未定 | みつばち学園(仮) | ハドソン | [C] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | 迷宮島 | アイレム | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | 桃太郎活劇 | ハドソン | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | 桃太郎伝説ターボ | ハドソン | [H] | 価格未定 | RPG |
| 未定 | 桃太郎伝説II | ハドソン | [H] | 価格未定 | RPG |
| 未定 | 幽霊君 | アスク講談社 | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | ラビオレプススペシャル | ビデオシステム | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | レボリューション ウォーズ | ヒューマン | [C] | 価格未定 | SLG |
| 未定 | ワードナの森 | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | ACT |

## COMING SOON 超早耳情報

### 最新情報満載!

●『獣王記(CDロム版)』が、CD-ROM² システムカードVer.2.0で誤動作する問題が起きたんだけど、下記のところに連絡すれば、無償で正常なものと交換してもらえるぞ。

●『サイバーコア』や『シンドバッド』の発売が待ちどおしいI.G.S.から、また新作の発表があるらしいぞ。来月号で、くわしいことが発表できるかもしれないのでお楽しみに!

●発売日が遅れていた『コズミックファンタジー』(日本テレネット)が、2月下旬には、発売できそうとのことだ。RPGファンは、首を長くして待つべし!!

●2月発売予定の『イメージファイト』(アイレム)が、残念なことに発売がのびてしまったんだ。発売日は未定ということだが、くわしい情報が入りしだい、お知らせするぞ!!

●最後にウレシイお知らせだ!! NECアベニューから、『ロストワールド』の発売が決定したぞ。『ロストワールド』といえば、メガドライブにも移植されているアーケードの大作だけに、発売が待ちどおしいねっ!

獣王記無償交換のあて先:㈱ディーエムリサーチセンター豊島営業所「ロムロム獣王記」係〒171 東京都豊島区高田1-26-5 電話03-984-9411

★第12回

# タコラ

## パック・イン・ビデオの巻

パック・イン・ビデオさんでは、買って良かったと思えるゲームソフトを作っていくらしい。つまり、キミたちの立場にたって考えておられるやさしいメーカーさんなのだ！



⬅お2方の後ろに見ゆるは〃ジパング〃のポスター。ゲーム化してくれるのかな⁉


⬅いつもお世話になっている、担当の林さん。ナイスな好青年ちゃや。

### とっても賢くなるソフト

というわけで、今回のタコラのメーカー探検は、OLとサラリーマンの街・銀座なのだ。あっちこっちの商店街によくついている「なんとか銀座」ぢゃないぞ。花のお江戸のモノホンの銀座なのだ。しかも、花金だったので、きれいなお姉ちゃんがいっぱいいて、タコラは仕事をやめてついて行きたかった。さて、ジョークはこのへんで。

パック・イン・ビデオさんで、この春、発売するCDロム版『カルメンサンディエゴを追え！世界版』のお話を聞いてきましたよ。

このゲームは、米国プロダーバンド社製作の大ヒットソフト『WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?』をPCエンジン用に移植したものなのだが、これがすごい。

## SOFTHOUSE INFORMATION

■ソフトハウス インフォメーション

### アイ・ジー・エス

おまたせしました！　あとわずかで『サイバーコア』の発売日です。細かい日程は次号の㊙を見てくれればよく解ったりする。STGファンのキミ！　次号の情報を待て!!　（謎の男）

### アイレム

『R－TYPE』のスタッフが贈る『イメージファイト』がついに登場。今まで移植希望ゲームにたくさんのお手紙ありがとう。『ヘリ』も大好評だしユーザー様は神様だ。　（松ちゃん）

### アスク講談社

㊙の北山さん、お元気でしょうか？『ネクロスの要塞』は、無事工場へ納品しました。４月20日発売予定ですので、特集記事よろしくお願いしまーす!!（新作情報を私信に使うM・A）

### アスミック

『忍・しのび』はプレイしていただけましたでしょうか？　店頭PoPも良いできなので、見てください。なんぞと平成元年をひきずりつつ迎えた新年ではあります。とりあえず、賀春。（金子）

### インテック

『これがプロ野球'89』に裏ワザがあった!!　なんとゲームをしながら食事ができる。さらに寝ながらもできるんだよ～ん。何いってまんねん。これが本来の姿だ!!　（マッチ）

### エイコム




### NECアベニュー

ごめんなさい！『スーパーダライアス』の発売が遅れています。本当にあともう少しなので、お年玉を握りしめて待っててね。えっ、もうとっくにつかっちゃった？そんな…。（FUMI）

### クリーム

みんな『ブルファイトリングの覇者』は買ってくれたかな？　売り切れ店続出で迷惑かけているけど、探せばまだ手に入ると思うから、見つけたら即買いましょうね！　（たかお）

### サリオ




### サン電子

そろそろみなさん『弁慶』をクリアしている頃でしょうね。いかがでしたか？さっそくですが、追加生産がでます。買いそびれたかたは、この機会にど～ぞ。（石川）

### タイトー

あけましておめでとうございます。タイトーの年明け第１弾は、可愛い『ニュージーランドストーリー』です。おこたでみかんでも食べながら、ほのぼのとプレイしてみてね。　（山名）

### データイースト

１年の中で寒さは今が一番。ミカン食べて、お風呂入って、よく寝て、TVゲームして…。風邪なんかひかずに頑張ろう！　『ドロップロックほらホラ』も、もうすぐだ。　（タケ）

### トンキンハウス

トンキンハウスの今年の目標は、PCエンジンのゲームを３本以上出すこと。『サイバーナイト』を早く仕上げること。あとはしめ切りをきちんと守ることかな。（竜）

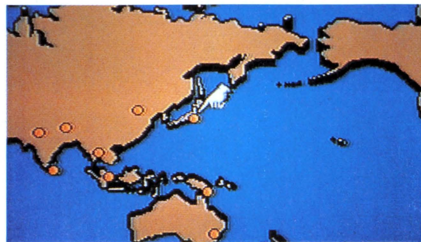
何がどんなにすごいんだ、ということを順を追って、お話することに致しやしょう、旦那。

すごいその①ビンビンの超HIFIサウンド。有名なCF作曲家が、このゲームのために作った32曲を、すんげぇ〜いいスタジオで録音されているから、音楽だけでも聞く価値はあるぞ。

すごいその②ゲーム業界初のバイリンガルモード。どういうことかと言いますと、英語と日本語の両方のメッセージが入っているので、好きな言語でプレイできるんだ。そして、もし英語モードプレイしたときに、分からない単語があっても大丈夫。な、な、なんと電子英和辞書を搭載しているので、引くことができるんだ。

すごいその③デジタル・グラフィック。一流カメラマンが、撮影した美しい写真をデジタルスキャナーで取り込んであるから、臨場感いっぱいの美しい映像なのだよ。

すごいその④本格的世界年鑑。これは、基本的には、ゲームに使うんだけど、ちゃんと作ってあるから、地理・歴史の勉強になるという代物なのだ。ね、すごかったでしょう。ということで、タコラのありがたいお話は終ります。あんまりすごいので、今回、タコラは、あんまりジョークを言えなかった。では、来月まで、バハハ〜イ。



➡これが世界年鑑モードぢゃ。勉強できるぞ!!




➡ゲームは、犯人を追っかけてってタイホすればいいのぢゃが、ま〜これがムズカシイわけだね。




➡ウワサの英語モードでプレイすると、こ〜なるわけだ。




➡でもって、このバイリンガルモードの登場となる!! 英語の勉強もできて、なかなかナイス!!

## クレクレタラコの 戦利品

5名



今月のプレゼントは、『ナイトライダー』のソフトだぁ!! さすがパック・インさん、フトッパラでんがな。キミたちは涙を流して応募するべし!!

## 応募法方

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を書いて、〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4F ㈱PCエンジン編集部 「パック・イン・ビデオ」まで。

### ナグザット

パラポロパレパテリロリン。ビッコギャーギャーイソギロレン。『パラノイア』オモシロレンテアソビロタノミン。『ホクトオンナ』ムズカロリン。90グンバグンバヨロピク。（タマゴ）

### ナムコ

人としてやってはならない事を踏まえてください。くれぐれも『源平』のボーナスステージに現れる、お釈迦さまに斬りつけることはやめてください。困ります。（がんのすけ）

### ニチブツ

『麻雀ウォーズ』をご購入のお客様へ、ミス麻雀刺客の3人組がよこはまビル6Fでお待ちしております。詳しくは、お近くの雀荘で。くれぐれもニチブツに電話しないでね。（M）

### 日本テレネット

みなさん、ごめんなさい。『コズミック』の発売が遅れております。暴走するハードがあるという現在原因不明の症状です。2月中に発売できると思います。（蜃気楼）

### 日本ソフト販売

なんといっても'90年の初頭を飾るのは『ブレードランド』で決まりだ。東京を舞台に繰り広げられる近未来RPGです。現在全力で開発中。お楽しみに！（いけだ）

### ハドソン

あけましておめでとうだよー。本年もハドソンはがんばりますのでよろしくお願いします。という時期でもないけど、今年も超目玉ソフトがめじろ押し。『桃太郎』シリーズよろしく。(北)

### ビクター音産

世界初だ！ いま世界中の人々から注目されているCDロムの『マガジンボックス』という雑誌が出るというお話です。CDロムの大容量でいろんな情報がタップリだぞ。（南）

### ヒューマン

やっと2本のソフトを出したけど、たくさんのお便りどうもありがとう。ちゃんとみんなで読んでるからね。次ぎは『フォーメーションサッカー』だ！ 期待大だぜ！（茶々丸）

### ビデオシステム

新年明けました。おもち食べ過ぎてコロッコロッに太ってしまって動きが取れない。だからひらきなおって『スーパーバレー』をすることにした。もうすぐ発売だよん！（山下）

### フェイス

冬休みが終わり、もういくつ寝ると夏休みという季節になりました。みなさんいかかがお過ごしでしょうか。春はあけぼの、元気まっさかり、少女アリス。いざ夢の中へ!!（3びん）

### ホームデータ

ただ今ゲーム製作スタッフを募集中。プログラムやグラフィック、サウンドで業界を背負って立ちたい20才以上のキミは、今すぐTELを078-261-2790、梶間まで。（大）

### マイクロキャビン

あぁ寒い。というと必ず「冬だからね」といい返す人がいますよね。私はそんな人が嫌いだ。なんだかクヤしくなるから。指先を暖めるには、やっぱりPCは最高だよね！ うん。(大津)

### メサイヤ(NCS)

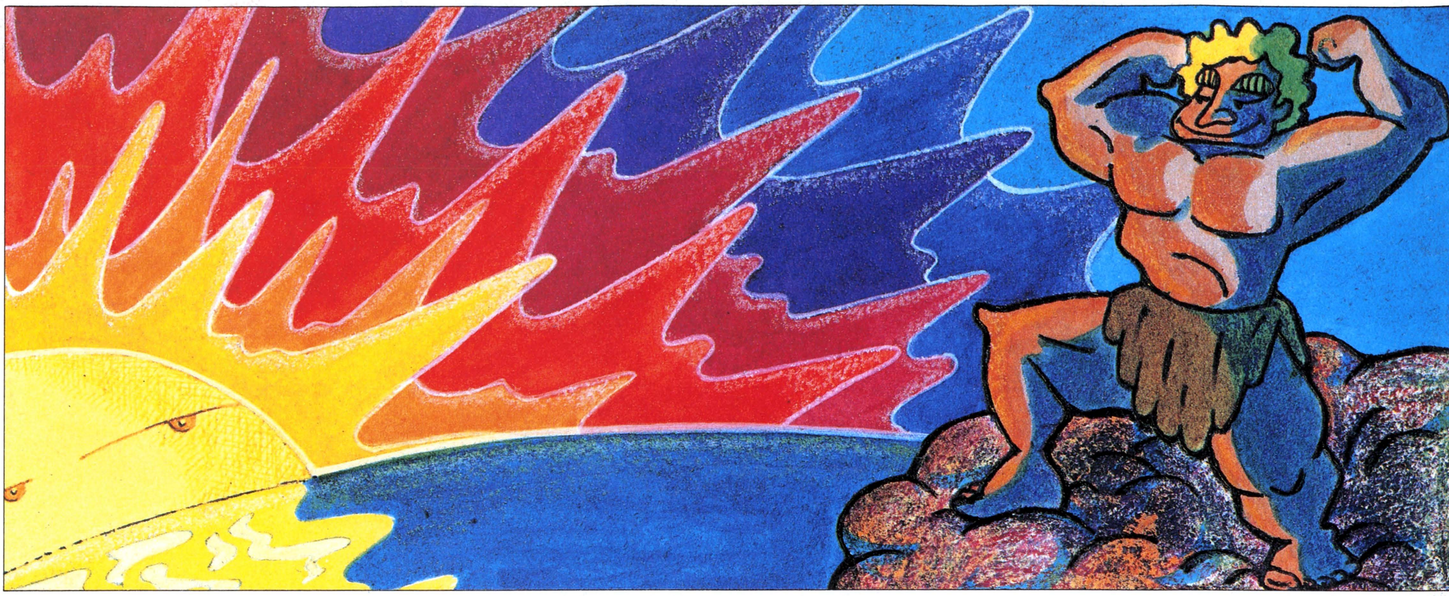
お待たせしました。『ガイアの紋章』の続編『ガイフレーム』が発売されました。これでお年玉の使いみちは決まったね！ 今年もメサイヤをどうぞよろしくね。（いけだよき）

### メディアリング




### U.P.L.

ユーピーエルの第1回作品『アトミックロボキャッド』が1月19日に発売になりました。グラフィックのまれな完成度の高い4M、STGゲーム。絶対のおすすめ品。買ってね。(磯野)



イラスト／あずきあらい

# ㊖PCエンジン4月号は
# 2月28日㊌発売！

4月号もウ〜ン…とうならすビッグ企画！　付録はお待たせ!!　"桃太郎新聞"。桃太郎チーム責任編集の㊙新聞!!　もひとつオマケに"源平討魔伝"の㊌攻略本だぁ。新作は『スプラッターハウス』『バルンバ』『青いブリンク』『上海Ⅱ』他。HOW TO WINは『イメージファイト』『スーパーダライアス』『スーパー大戦略PCエンジン』他。文句なし4月号。

## 達人情報局

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのミュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

| | |
|---|---|
| 旭川 | 0166(22)7400 |
| 東京 | 03(236)7200 |
| 大阪 | 06(700)5599 |
| 高松 | 0878(33)9700 |

## ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

### おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊖PCエンジン
「○○」係


## STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……中西文哉
Editors……松本　剛　北山のり子　吉原　勝　渡邊由彦　小畑雄二　平井　秀　西川真紀　化石ハウス　超音速（渡部功一、西谷英晃）　中村敏彦　玉木成子　安藤　誠　小林　昇

Writers……藤井康裕　岩崎啓真　中村泰宏　小泉雅也　堀旅士　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎拓　増嶋健　遠藤まゆり　岡田直子　丸山秀樹　木村典子　山本裕司　大竹雅法　堀斉　小西康雅　松本史博　森田慶子　工藤裕貴　赤崎浩樹　松永郁子
Photographers……林久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林克典　伊豆倉守一　舟喜力　加藤幸広
Designers……12 to 12　ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　小林博明　星山英夫　アイル企画　小出高義　クロップハウス　沢田昭彦　藤井まなぶ

月刊　3月号
㊖PCエンジン

1990年3月1日/特別定価390円(本体379円)
雑誌コード　13575ー3

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷


CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine
今、新たな伝説が生まれる。
圧巻！26体の巨大戦艦
感動！2重スクロール
衝撃！ドルビーサラウンドBGM
SUPER
DARIUS
スーパーダライアス
3月16日発売！
DOLBY SURROUND
1990 NEC Avenue LICENCED BY TAITO CORP.
定価6,800円(税別)
NEC NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
●お問い合わせ：Tel.(03)288-0330
平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880




月刊 マル勝PCエンジン 1990 3月号

1990年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第3号通巻15号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)3521/編集部
特別定価390円(本体379円)



T4911357503396 雑誌コード13575-3